

ANTA GAMERS

N.50 GENNAIO-FEBBRAIO 2025

SPECIALE
50 VOLTE ANTAGAMERS
RETROEDICOLA
ATARI 800
DAL N.1 DI MC MICROCOMPUTER



TODAY
STARCOM: NEXUS

ALTRI MEDIA

ST: DISCOVERY - 5ª STAGIONE

ST: LOWER DECKS - 5ª STAGIONE

IN QUESTO NUMERO :

HAUNTED HOUSE - HYPER HOLYMPICS/SPORTS - HERO (C64)

THE CHAOS ENGINE - RESIDENT EVIL - STAR TREK: ARMADA

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA, DECIO
LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI
ROBERTO DE DOMENICI, PIERO

e

Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Elfo_pak, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari,
Roby, Beppe, Ciro, Costantino Apostolakis,
Fabio Talpone, Luca, Lupman84,
Mario Ciciotti, Matteo Scheda,
Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

50 VOLTE ANTAGAMERS!!!

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

Ed eccoci giunti ad un traguardo molto importante... quello del numero 50. Un progetto, quello della rivista digitale di Antagamers iniziato sei anni fa, ad inizio 2019, e cominciato come mensile nel quale riprendere ed approfondire i post che comparivano nella omonima pagina Facebook.

Strada facendo i contenuti originali sono aumentati, richiedendo un impegno sempre maggiore che ha portato alla necessità di far diventare l'uscita bimestrale (e con gli ultimi due numeri addirittura trimestrali). Cambiamenti che voi lettori avete accettato con grande tranquillità, una pazienza della quale voglio ringraziarvi sentitamente.

Allo stesso modo vorrei ringraziare anche chi ha contribuito con i suoi articoli ad integrare molti dei numeri usciti e che vado a citare in rigoroso ordine alfabetico (di cognome): Lucio Arboretti, Giuseppe Bianco, Andrea Contato, Manuel Conte, Graziano Cubeddu, Stefano Piccinni, Fabio Simonetti, Mattia Tenco e Ricardo Lamine Vega (spero di non essermi dimenticato nessuno), oltre alle collaborazioni passate e presenti con VR Italia (oggi GameCvlt), Retroedicola e Gameplay Retrogame World.

A proposito di collaborazioni, in questo numero troverete anche una piccola sorpresa dedicata al 50° numero: il ritorno di di Marco MA Auletta alle recensioni. Il mio invito era semplice: selezionare un titolo della storia dei videogames a sua scelta di cui parlare, senza vincoli di età o piattaforma. La sua scelta è caduta su HERO della Activision nella sua versione per C64, guarda caso uno dei titoli recensiti sul primissimo numero della rivista, ma in quella occasione per Atari 2600... una felice coincidenza che è andata a creare un ponte ideale tra queste pagine del 2025 e quelle di quel lontano 2019.

Troverete poi l'elencone dei titoli fin qui recensiti dalla rivista, con relativo numero in cui ciascuno di essi è comparso ed un bello speciale del 1981 dedicato all'Atari 800 e pubblicato nel primo numero di MC Microcomputer, oltre ad un bel po' di altri giochi storici da ricordare insieme!

Insomma, per la cinquantesima volta vi auguro una buona lettura!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...

1981	HAUNTED HOUSE	ATARI VCS/2600
1984	HERO	COMMODORE 64
1983	HYPER HOLYMPIC	ARCADE
1984	HYPER SPORTS	ARCADE
1992	THE CHAOS ENGINE	AMIGA
1996	RESIDENT EVIL	PLAYSTATION
2000	STAR TREK ARMADA	PC WINDOWS

01	STARCOM: NEXUS	TODAY
03	STAR TREK DISCOVERY	ALTRI MEDIA
04	STAR TREK LOWER DECKS	ALTRI MEDIA
05	50 VOLTE ANTAGAMERS	SPECIALE
13	ATARI 800	
	da MC Microcomputer	RETROEDICOLA
31	ARRETRATI	
33	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

ANTA
GAMERS

IL GIUDIZIO FINALE

**ANTA
GAME**

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?
- E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?
- Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?
- Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

**ANTA
SILVER**

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

**ANTA
GOLD**

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però... se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

**ANTA
GAMERD**

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!

Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarlo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:

antagamers99@gmail.com

ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM™

ONE PLAYER ONLY
UN SEUL JOUEUR
EIN SPIELER ALLEIN
UN SOLO GIOCATORE
DE UN JUGADOR SOLAMENTE

9 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

HAUNTED HOUSE



Di
Mattia "HAL9000" Tenco

Haunted House per l'Atari VCS, pubblicato nel 1981, è davvero un titolo molto particolare nel panorama del catalogo di questa famosa console.

Il gioco, programmato da James Andreasen e pubblicato da Atari stessa, potrebbe infatti essere visto

come il primo survival horror della storia... e direi che già questo non è di poco conto!

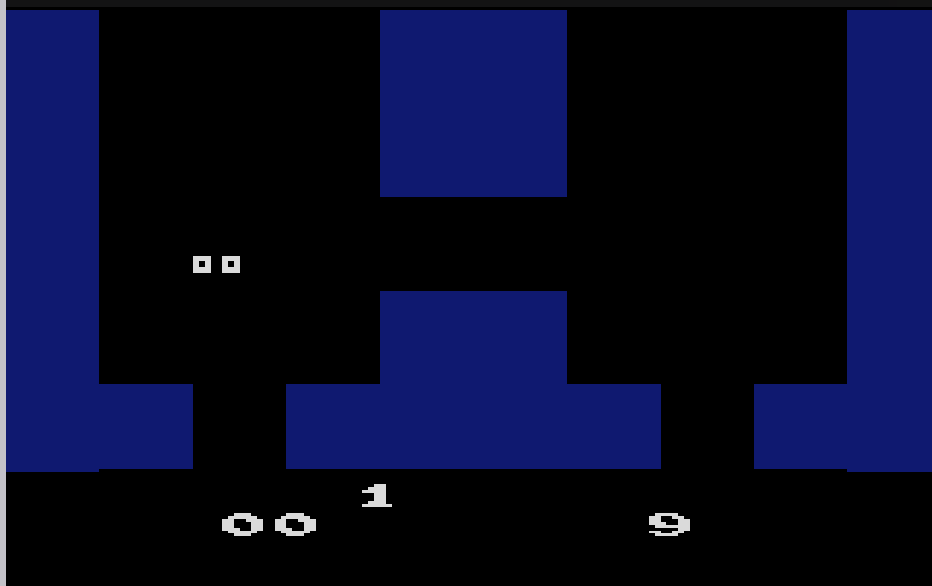
Haunted House infatti ci metteva nei panni di un malcapitato costretto a scappare da una villa infestata. Per fare questo era però necessario riuscire a ricomporre un'urna rotta in tre parti da riportare all'ingresso della magione. Particolarità del titolo era data dal fatto che le ventiquattro stanze della villa (divise su quattro piani) fossero avvolte dall'oscurità e quindi si dovettero accendere dei fiammiferi per poter vedere gli oggetti circostanti. Il fiammifero però si consumava velocemente e quindi andava riacceso ogni tot di tempo (decretando un malus sul punteggio finale). Oltre ai già citati pezzi dell'urna era poi possibile trovare uno scettro utile a tenere distanti le creature

che vagavano nella struttura e una chiave necessaria ad aprire alcune porte. Purtroppo però non era possibile trasportare oggetti assieme e quindi ci si doveva armare di buona memoria e un minimo di strategia per ricordare dove l'oggetto "di troppo" fosse stato poggiato a terra, in particolare quando si trattava dell'urna necessaria per finire il gioco.

Il giocatore disponeva di nove vite per riuscire nell'impresa, un numero che potrebbe sembrare grande, ma che diminuivano in fretta a causa delle tarantole, dei pipistrelli e dei fantasmi che davano la caccia al giocatore lungo i corridoi e le stanze del maniero, ognuno con caratteristiche uniche di velocità e possibilità di spostamento (il fantasma, ad esempio, poteva attraversare le porte).

Da un punto di vista grafico il gioco era molto essenziale, ma con qualche trovata interessante, come il protagonista rappresentato da un paio di occhi e il cerchio di luce prodotto dal fiammifero quando acceso. Allo stesso modo anche gli sprite delle creature nemi-

Ci stiamo aggirando nel buio della casa, a fiammifero spento. Da notare l'indicatore in basso che mostra i fiammiferi usati (00), il piano in cui ci troviamo (1) e le vite rimanenti (9)



ATARI VCS/2600

1981



Grazie alla luce del fiammifero abbiamo trovato il secondo pezzo dell'urna. Il simpatico fantasmino ci saluta dalla stanza vicina.

che erano minimali, ma funzionali.

Discorso simile anche sul versante sonoro, con effetti assolutamente standard per la piattaforma su cui girava il gioco, ma in grado comunque di creare una atmosfera di tensione e mistero inedita per l'epoca. Altro aspetto da sottolineare fu certamente l'uso dello scorrimento verticale dello schermo, espediente molto raro per l'epoca su Atari VCS e qui decisamente ben implementato.

In sintesi, Haunted House per l'Atari VCS è stato un pioniere nel genere dei giochi di avventura e survival horror. Con il suo gameplay innovativo e l'atmosfera unica, ha lasciato un segno indelebile nella storia dei videogiochi. Se non l'hai mai provato, vale sicuramente la pena dare un'occhiata a questo pezzo di storia videoludica!

E ora qualche curiosità sul gioco:

- La musica che ci accompagna quando si riesce a sfuggire dalla casa infestata è il tema del programma televisivo The Twilight Zone.
- Il programmatore James Andreasen non ha firmato nessun altro gioco per VCS/2600, venendo poi spostato sulla sfortunata Atari 5200 per la quale realizzò Pac-Man e Real-

Sports Baseball.

- Il gioco ha potuto godere di più remake pubblicati nel 2010, 2014 e 2023, nessuno dei quali sembra essere riuscito particolarmente bene.

- Una nuova interpretazione del gioco, molto più fedele all'originale, è inclusa anche nella raccolta Atari 50: The Anniversary Celebration (ovviamente insieme anche alla versione originale). ■

ANTA GAME

Haunted House è la dimostrazione di come certe ispirazioni e certe idee trovino applicazione anche quando la tecnologia del momento ne permette una realizzazione molto limitata. L'elemento del buio, dei nemici che ci braccano in un luogo chiuso, della tensione di dover esplorare ambienti spaventosi e della necessità di risolvere dei puzzle per sfuggire al pericolo sono tutti tratti che torneranno (con declinazioni diverse) in giochi come Alone in the Dark, Silent Hill, Resident Evil e simili, ma su hardware capaci di ben altre possibilità. Chiaro che, riprendendo in mano oggi il vecchissimo Haunted House, non possa esserci quel coinvolgimento che avremmo avuto giocandolo da bambini nel 1981, ma va dato atto a James Andreasen di aver intuito una formula che, una quindicina di anni dopo, si sarebbe rivelata vincente e molto gradita al pubblico. E' giusto riconoscerglielo, anche se dubito che andrete oltre a qualche partita dettata dalla curiosità storica visto che questo genere di giochi fonda gran parte del suo fascino sulla grafica... non esattamente il punto di forza VCS.

HYPER OLYMPIC



©KONAMI 1983

Di Stefano Piccinni

Uno dei pregi dei videogiochi è sempre stata la loro naturale predisposizione ad essere impiegati in forme competitive di divertimento, sia intrinsecamente, sia simulando attività umane che sono esse stesse improntate alla sfida e alla gara come i giochi olimpici. Come tutti sappiamo questo genere di manifestazione incarna ai massimi livelli lo spirito della competizione sportiva ed è per questo seguita dai tantissimi appassionati sparsi in tutto il mondo, complice la vasta esposizione e risonanza mediatica riservata agli eventi internazionali del calibro delle Olimpiadi. Inoltre l'organizzazione di

un simile evento viene percepito come il risultato delle capacità organizzative di una Nazione, e vengono quindi profusi sforzi immensi per impressionare il pubblico con memorabili cerimonie di apertura e di chiusura della manifestazione. Nel 1984 l'organizzazione della XXIII^o Olimpiade fu assegnata alla città di Los Angeles e, come facilmente prevedibile, la scelta della metropoli californiana amplificò l'attenzione dedicata all'evento. Il mondo dei videogiochi era come sempre alla costante ricerca di novità da produrre e immettere sul mercato e un'occasione

ghiotta come le olimpiadi poteva sfuggire difficilmente ai designer. In realtà il tema delle competizioni sportive basato su gare di atletica, prima di diventare un grande classico di genere, era stato trattato nel videogioco del 1981 Olympic Decathlon di Microsoft per TRS80 e Apple II, che oltre ad essere ben fatto metteva l'accento sull'accuratezza della simulazione. Nelle arcade però, sebbene i giochi ispirati agli sport fossero uno dei filoni più sviluppati fin dagli esordi dei coin op, non era ancora stato prodotto alcun titolo rilevante dedicato ai giochi olimpici. Fu la giapponese Konami a colmare questa lacuna, cogliendo l'occasione offerta dalle olimpiadi statu-

Flyer giapponese di Hyper Olympic (Haipa Orinpikku), dove fa bella mostra di sé la licenza ufficiale della XXIII^o Olimpiade.



COIN-OP

1P BOB SCORE 0		WORLD RECORD	
1ST	0SEC 00 000	1ST	0SEC 00 000
2ND	0SEC 00 000	2ND	0SEC 00 000
3RD	0SEC 00 000	3RD	0SEC 00 000
1ST 1P BOB		QUALIFY 14SEC 00	
2ND 2P CPU		03:37	
3RD			
4TH			



100 METER DASH (100 metri piani)

Nella prima prova era necessario correre il più velocemente possibile tramite la pressione dei due pulsanti. Il limite di qualifica era anche sufficientemente generoso per questo evento unico. Per questo tipo specifico di eventi non c'erano tre tentativi a disposizione, ma solo tre false partenze o partenze anticipate prima dello start.

nitensi, con la sua coppia Hyper Olympic e Hyper Sports, due titoli presentati in rapida successione.

In Hyper Olympic (in U.S.A. Track & Field) del 1983 le discipline olimpiche incluse furono i 100

metri piani, il salto in lungo, il lancio del giavellotto, i 110 metri ad ostacoli, il lancio del martello ed il salto in alto. Nel successivo Hyper Sports del 1984 (presentato in Giappone come Hyper Olympic '84) invece trovarono spazio il

1P BOB SCORE 14690		WORLD RECORD	
1ST	0m 00 000	1ST	0m 00 000
2ND	0m 00 000	2ND	0m 00 000
3RD	0m 00 000	3RD	0m 00 000
1ST 1P BOB		QUALIFY 6m 50	
2ND		1ST TRY	
3RD		2ND TRY	
4TH		3RD TRY	



LONG JUMP (salto in lungo)

In questa prova era necessario prendere la rincorsa con la solita pressione forsennata dei pulsanti. Al momento opportuno, ossia non oltre la linea bianca e non troppo lontana da essa, occorreva schiacciare il pulsante di azione, tenendolo premuto fino ad impostare l'angolo più adatto (circa 42°). Tre tentativi a disposizione dell'atleta per realizzare la qualifica.

nuoto, il tiro al piattello, il volteggio al cavallo, il tiro con l'arco, il salto triplo, il sollevamento pesi ed il salto con l'asta. Entrambi i titoli avevano numerosi tratti in comune; erano basati sul medesimo sistema di controllo a tre pulsanti e

JAVELIN THROW (lancio del giavellotto)

Anche se concettualmente ed athleticamente molto differente, la terza prova aveva lo stesso sistema di controllo della precedente. Occorreva correre con la pressione alternata dei pulsanti e al momento adatto schiacciare e tenere premuto il pulsante di azione fino alla corretta angolazione (43°). Tre tentativi a disposizione per la qualifica.

110 METER HURDLES (110 metri ad ostacoli)

In questo evento unico occorreva correre e premere al momento giusto il tasto azione per saltare gli ostacoli lungo la pista. Ancora una volta erano richiesti alti livelli di riflessi e tempismo; era fondamentale prendere il "ritmo" nei salti per non trovarsi faccia a terra perdendo preziosi secondi.

1P BOB SCORE 27470		WORLD RECORD	
1ST	89m 92 BOB	1ST	89m 92 BOB
2ND	0m 00 000	2ND	0m 00 000
3RD	0m 00 000	3RD	0m 00 000
1ST 1P BOB 89m 92		QUALIFY 70m 00	
2ND 2P CPU		89m 92	
3RD		1ST TRY	
4TH		2ND TRY	



1P BOB SCORE 39210		WORLD RECORD	
1ST	0SEC 00 000	1ST	0SEC 00 000
2ND	0SEC 00 000	2ND	0SEC 00 000
3RD	0SEC 00 000	3RD	0SEC 00 000
1ST 1P BOB		QUALIFY 14SEC 00	
2ND 2P CPU		05:32	
3RD			
4TH			





HAMMER THROW (lancio del martello)

Il quinto evento in programma era quello meno faticoso. Occorreva schiacciare una volta sola il pulsante di corsa per iniziare il movimento dell'atleta. Durante la rotazione la velocità aumentava progressivamente e il martello cambiava colore nell'istante adatto al lancio; la gradazione ottimale (45°) veniva impostata con il solito pulsante di azione. Tre tentativi a disposizione dell'atleta per realizzare la qualifica.

Una volta lanciato il martello la visuale del box sarebbe stata sostituita da una più ampia vista dello stadio, permettendo al giocatore di verificare in tempo reale il risultato della sua prestazione.

potevano partecipare da uno a quattro giocatori contemporaneamente. Per proseguire con la competizione successiva l'atleta

doveva ottenere nella gara in corso un risultato valido almeno per la qualificazione, raggiungendo quindi un certo tempo o un certo punteggio. In alcuni

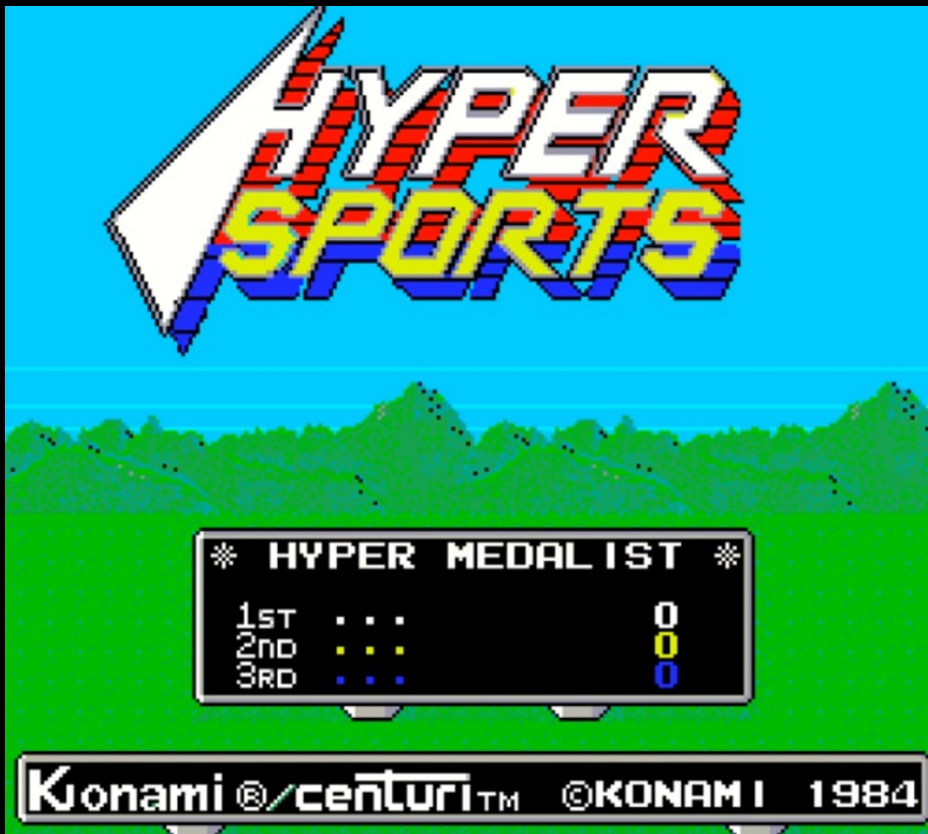
eventi erano previste più prove a disposizione del giocatore per realizzare la qualificazione, altri invece, come le gare di corsa, erano unici. Era ovviamente presente un registro dei record mondiali per ogni specialità, ma l'obiettivo non era né battere l'avversario né ottenere un record, bensì semplicemente ottenere il risultato richiesto per proseguire nelle gare.

Per comodità potete trovare le modalità di gioco dei singoli eventi all'interno delle didascalie delle immagini a corredo di questo articolo, ma è bene dire già qui che anche se i designer di Konami non copiarono le discipline del già citato Olympic Decathlon - anche perché le specialità in comune erano poche - utilizzarono il me-

HIGH JUMP (salto in alto)

Nel sesto e conclusivo evento di Hyper Olympic la rincorsa era automatica, ma il pulsante di azione andava utilizzato in combinazione con quelli di corsa dopo lo stacco dal suolo per conferire maggiore slancio. L'angolazione doveva essere corretta in maniera dinamica per tutta la fase del salto vero e proprio. Anche in questa prova erano previsti tre tentativi per realizzare la qualifica; difficile, ma non impossibile.





mente doveva essere schiacciato al momento opportuno e doveva essere tenuto premuto fino a raggiungere un angolo ottimale per l'esecuzione dell'esercizio, oppure offriva un'azione immediata come il salto nei 110 metri ad ostacoli. La grafica era pulita e vivacemente colorata, con sfondi appropriati e ricchi di dettagli, mentre le animazioni degli atleti "nasoni" erano simpatiche e divertenti; oltre ad un bell'arrangiamento del tema di Momenti di Gloria (Chariots of fire) di Vangelis che fu l'anthem di quelle Olimpiadi, il gioco era completato da jingle, effetti sonori e voci campionate. Come in altri giochi coevi di Konami erano presenti piccoli trick ed easter eggs

desimo sistema di controllo del titolo di Microsoft basato sulla rapida pressione di due tasti per simulare la

corsa o lo sforzo fisico in generale. Il terzo pulsante, ossia quello di azione, normal-

SWIMMING (nuoto)

Il primo evento si svolgeva in piscina: nella pratica lo svolgimento era molto simile ai 110 metri ad ostacoli poiché era richiesta frequentemente la pressione del tasto azione per permettere al nuotatore di prendere fiato. Evento unico.

SKEET SHOOTING (tiro al piattello)

Nel secondo evento i pulsanti di corsa destro e sinistro facevano sparare nel corrispondente mirino, la cui altezza era aggiustata automaticamente. Erano previsti tre tentativi per realizzare la qualifica in questa prova basata esclusivamente su riflessi e tempismo.





In questa prova occorre prevedere l'effetto del vento sul percorso nella freccia scagliata contro il bersaglio, che non era fisso, ma in movimento. Il pulsante di azione controllava l'impostazione dell'angolo (in questo caso dell'alzo dell'arco) nel modo consueto. Probabilmente una delle prove più "tecniche".

molto apprezzati e gettonati. In sala non era difficile trovare i due coin op affiancati, come evidenza di quel profondo legame che li accomunava. Nel **WEIGHT LIFTING**

Nel sesto evento era possibile decidere quale peso tentare di sollevare. La potenza veniva generata dalla pressione dei pulsanti di corsa. Una volta sollevato il peso fino alla spalla occorreva premere il tasto di azione per sollevarlo sopra la testa, continuando a generare potenza per tenere il peso sollevato per il tempo necessario ai giudici a convalidare la prova. Erano a disposizione dell'atleta due tentativi per raggiungere la qualificazione.

1P CLU **SCORE 44730**

WORLD RECORD		
1ST	360KG	LLL
2ND	345KG	MMM
3RD	320KG	NNN

JUDGE **260KG**

SUPER HEAVY WEIGHT

POWER 1706

1ST → 1P CLU

QUALIFY 150KG	
1STTRY	
2NDTRY	

1984



POLE JUMP (salto con l'asta)

Nel settimo e conclusivo evento di Hyper Sports il giocatore poteva decidere l'altezza dell'asticella per il suo tentativo. Erano tre quelli a disposizione per raggiungere la qualificazione. Similmente al salto in alto la rincorsa era automatica e il pulsante di azione doveva essere usato in maniera dinamica per aggiustare l'angolo e la postura dell'atleta. Dopo una breve cerimonia di premiazione conclusiva, a seconda delle impostazioni dei dip switch, il gioco sarebbe terminato, o sarebbe ricominciato con qualificazioni richieste più impegnative.

cialità incluse nelle precedenti edizioni, con la rimarchevole aggiunta della staffetta 4 x 400, divisa fra una prova di qualifica ed una prova finale.

Si può affermare che la serie Hyper fu complementare al classico Decathlon, che nella rinnovata versione di Activision era molto popolare sul mercato domestico, e ci fu spazio e interesse per le conversioni rilasciate per le console e i computer diffusi a metà degli anni ottanta, alle quali daremo uno sguardo nella sezione dedicata agli

sistema di controllo non era infrequente trovare i cabinati con uno o più pulsanti rotti, specialmente quelli che avevano i pulsanti di corsa affiancati e il pulsante d'azione sopra ad essi. I giocatori usavano qualsiasi "utensile" a loro disposizione per picchiare come forsennati: monete e palline da calciobalilla erano i metodi più usati, ma vidi personalmente perfino un pazzo scatenato con una chiave inglese. Vorrei infine approfittare di questa occasione per ricordare le quantità industriali di joystick "scausi" a la-

screen-shot. A causa del peculiare

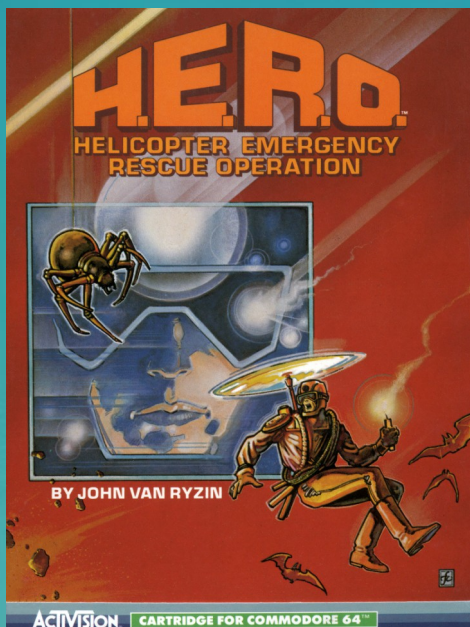
COMMENDATION

In Hyper Sports l'atleta che aveva stabilito un nuovo record mondiale in una disciplina veniva premiato con questa scenetta al termine della prova stessa.

melle, ma anche a micro-switch, periti durante il servizio domestico in una partita ad Hyper Sport, Hyper Olympic e mettiamoci anche i vari Decathlon (la serie sportiva di Epyx per fortuna era leggermente più rispettosa della salute dei joystick). ■

Hyper Sports invece fu distribuito sul mercato giapponese con il titolo Hyper Olympic 84. Possiamo dire che al reparto denominazione software di Konami erano sicuramente dei gran pasticcioni. Oltre al logo della manifestazione qui si può notare l'aquila olimpica Sam, mascotte di quella edizione dei Giochi.





di Marco Auletta

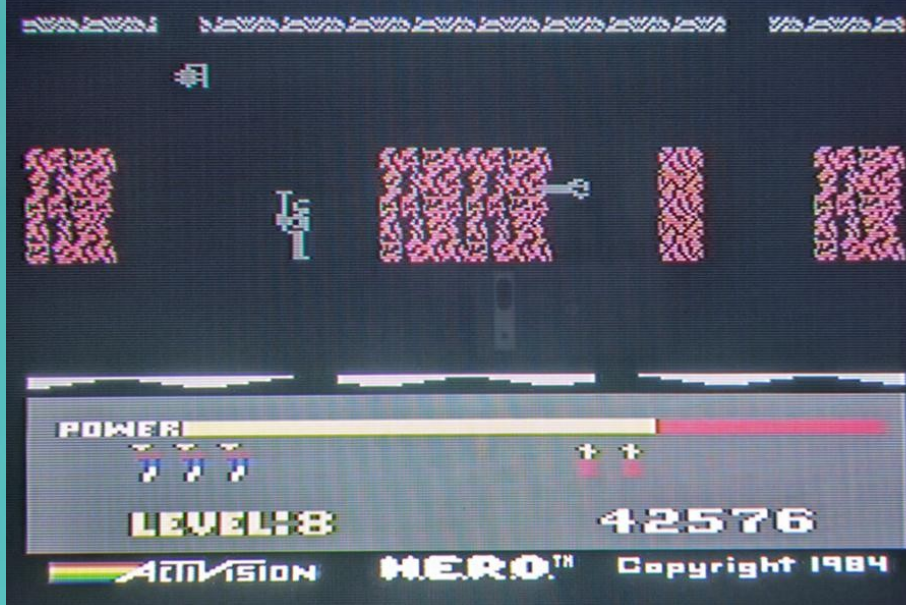
È il 1984, forse il 1985. Invece di andare a scuola, come spesso accade mi rifugio in biblioteca e passo in rassegna la collezione di Urania e Cosmo. Tra un L'uomo dei giochi a premio e un Dune riesco anche a

infilare qualche rivista, ed è lì che scopro MCmicro-computer e le sue recensioni di videogiochi (c'era già PlayWorld, di Francesco Carlà? È il caso di controllare...). A casa arriverà presto un Commodore 64, alcuni miei compagni di scuola ce l'hanno già, e come tanti vanno avanti a suon di cassette acquistate a poco prezzo in edicola, zeppe di giochi selezionati a caso e con titoli misteriosi: MC mi sveglia un mondo in cui i giochi hanno nomi completamente diversi, addirittura un editore, a volte un autore! Tra tutti i titoli che spuntano tra quelle pagine fitte fitte di una rivista che sembra un libro, ce n'è uno che mi rimane stampato indelebilmente nella memoria: H.E.R.O., pubblicato da Activision, realizzato da

John Van Ryzin. Non ricordo l'articolo, ma la combinazione videogiochi più Commodore 64 più caverna più esplorazione più esplosivi ha cambiato per sempre qualcosa dentro di me. Da allora, se su un gioco c'è scritto CAVERNA, saltano tutti i freni: Boulder Dash, Ultima Underworld, Spelunky, Cave Story, Steamworld Dig, la Volta di Vetro di Destiny... Potremmo andare avanti molto a lungo. Comunque, feticizzazione a parte, quando parecchi mesi più tardi sono riuscito finalmente a giocare a H.E.R.O., è diventato immediatamente uno dei miei giochi preferiti di sempre.

In una descrizione che potremmo trovare sul retro della confezione (adornata da un'illustrazione orrenda nella versione C64 e semplicemente brutta in quella Atari 2600), scopriamo che con H.E.R.O., che sta per Helicopter Emergency Rescue Operation, possiamo vestire i panni di tale Roderick Hero (tu guarda che combinazione!), membro o forse addirittura capoccia dei corpi di soccorso incaricato del salvataggio di 20 minatori rimasti intrappolati in caverne di crescente profondità e pericolosità. Dotato di uno zaino/elicottero, uno di

In questa foto vediamo chiaramente un serpente che esce da una parete fatta di lava. Perché il serpente può toccare la lava e io no? Un'altra cosa che si vede chiaramente è il mio telefonino riflesso nello schermo, per quel tocco di autenticità in più.



COMMODORE 64

1984



Vicolo cieco! Se scendere sembra troppo facile, abbiamo probabilmente sbagliato strada.

quegli oggetti tipici dell'immaginario collettivo tra gli anni '60 e '80, di un letale laser a cortissimo raggio e soprattutto di una decisiva scorta di esplosivi, il nostro eroe eccetera eccetera. Niente di troppo complicato o astruso: salvare delle persone intrappolate in una caverna, librarsi con lo zainocottero, eliminare a colpi di laser ragni, serpenti e pipistrelli (ma anche un misterioso tentacolo che sbuca dall'acqua) e abbattere pa-

La miccia accesa che illumina la caverna è un effetto che non mi stanco mai di ammirare. Semplice ma elegante.



Quell'acqua viola non promette niente di buono, ma all'alieno a forma di pene, che in realtà è un ragno, non sembra importare.

reti con l'esplosivo. Ditemi solo dove serve firmare.

A questo punto mi piacerebbe fare una digressione, e sottolineare come in realtà tra tutti i pezzi dell'equipaggiamento qui elencato, il più letale dovrebbe essere considerato lo zainocottero: una pala rotante che esce da uno zaino non è il mezzo migliore per aggirarsi in una caverna, che generalmente è anche abbastanza angusta, e in secondo luogo è impossibile che funzioni, perché senza un secondo rotore che lo stabilizzi è

difficile ottenere un qualsiasi risultato che non sia la furiosa rotazione su se stesso del malcapitato appeso alla pala rotante in questione. Ma visto che non sono un ingegnere aeronautico possiamo anche fare finta di niente. Tornando al gioco, non credo di sorprendere nessuno notando che il contatto con qualsiasi ostacolo significa perdere una vita e che le risorse a disposizione, nello specifico gli e-

Se oggi ci disperiamo per lo stick drift, ieri per preoccuparci bastava pensare alla qualità delle DIAGONALI in un joystick. E qui servono eccome, le diagonali.





50 PUNTI! E quando mai li avete visti tutti interi, 50 punti? Ai miei tempi con 50 punti ci compravamo una casa intera!

Il grosso del punteggio viene dal tempo avanzato in ogni livello, ma direi che i punti dati dall'uccisione di un nemico (che mi sembra siano sempre gli stessi) sono di meno di quelli che si perdono sprecando tempo per andarlo a uccidere se non è sulla strada.

splonvi e l'energia (che alimenta lo zainocottero oggetto della digressione precedente nonché il laser), sono limitate. Inoltre, il nostro eroe (oh oh) è ovviamente avverso all'acqua, vera nemesis dei personaggi dei videogiochi del periodo, ed è necessario tenerlo alla larga della stessa. Un altro ostacolo che

invece offre all'autore l'occasione di dimostrare il suo ingegno consiste nell'illuminazione dei cunicoli, illuminazione che comincia a diventare un problema a partire dal terzo livello: anche solo sfiorando una delle lampade che illuminano alcune sezioni della caverna, caleranno immediatamente le tenebre, e si potranno scorgere solo il protagonista, i nemi-

Altri 50 punti! Di questo passo potrò ritirarmi a fare la bella vita e godermi il mio punteggio.

ci e la lava (sì, la lava: siamo davvero andati in profondità, a quanto pare). Accendendo un esplosivo, la miccia dello stesso ci donerà un paio di secondi di flebile illuminazione (una soluzione grafica semplice ma dall'effetto garantito) durante i quali potremo vedere di nuovo i contorni del cunicolo.

Tecnicamente, H.E.R.O. per C64 è abbastanza rappresentativo dei giochi usciti nei primi anni di vita del capolavoro Commodore (che non è l'Amiga!). Pochi e semplici sprite, una colonna sonora proprio striminzita (nessuna musica ed effetti sonori meramente funzionali), animazioni limitatissime, fondali semplici e abbastanza ripetitivi, che però riescono nella non facile operazione di migliorare l'aspetto della versione originale per Atari 2600 (logicamente ancora

Una mossa che mi dà sempre una strana soddisfazione è la camminata nel vuoto, quando Roderick viene sollevato all'ultimo secondo dallo zainocottero e continua a passeggiare.



COMMODORE 64

1984

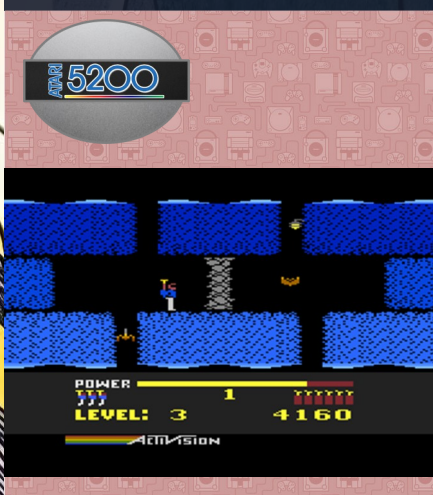


più spartana) senza tradirla del tutto. A dispetto della realizzazione minimalista, H.E.R.O. è a tutt'oggi il gioco che lancio più volentieri su Commodore 64: è immediatamente giocabile, non è mai frustrante, si può finire senza troppo impegno in una mezz'ora scarsa sentendosi così dei veri retrogiocatori professionisti e senza avere quell'impressione di giocare a qualcosa solo perché qualcuno ha detto che è importante (per esempio una persona qualsiasi a cui sia stato chiesto di scri-

vere un pezzo per Antagamers). Per quel che mi riguarda, trovo anche che i controlli funzionino molto bene, senza quella pesantezza che affligge molti giochi dell'epoca, con una risposta e una fluidità che li fanno sembrare davvero naturali. Roderick tende sempre a scendere verso il basso, e la tensione continua tra la gravità e la spinta dello zainocottero verso l'alto, che è uno dei punti centrali della difficoltà del gioco, funziona in maniera perfetta. L'unico vero difet-

to che si può imputare al gioco è che la natura dei livelli, costellati di ostacoli fissi e vicoli ciechi, fa sì che sia più importante memorizzarli che essere in grado di reagire agli imprevisti. Ecco, se potessi ibridare oggi H.E.R.O. con dei concetti un po' più contemporanei, probabilmente accetterei volentieri una versione roguelike. Non vogliatemi male.

Possiamo dire che ogni possessore di Commodore 64 che si rispetti dovrebbe aver giocato a H.E.R.O., e



Activision

H.E.R.O.

Msx

Un'improvvisa eruzione ha intrappolato un gran numero di minatori nelle viscere del Monte Leone.

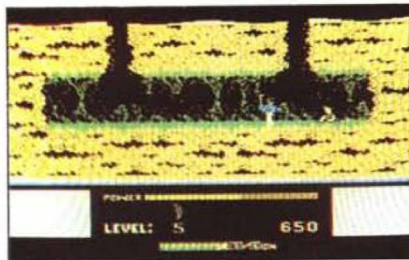
Le loro speranze di rivedere la luce sono affidate ora unicamente al coraggio ed all'abilità di Roderick Hero, specialista di missioni pericolose.

L'attrezzatura del prode Roderick consiste in uno zaino ad elica, che gli permette di volare in ogni direzione, un elmetto dotato di raggio laser ed infine sei candelotti di dinamite.

Armato di tutta questa ferraglia il nostro inizia l'esplorazione dei tunnel della miniera che, tanto per complicargli un po' la vita, sono infestati da una fauna tutt'altro che rassicurante: ragni, serpenti e pipistrelli il cui contatto risulta inesorabilmente letale.

Come se non bastasse il buon Roderick deve anche guardarsi dal magma incandescente e fare i conti con la sua riserva di energia, che diminuisce sin troppo in fretta.

Il giocatore controlla con il joystick il movimento di Roderick; spingendo in avanti la leva si aziona lo zaino-elicottero, muovendola a destra o a sinistra ci si sposta nelle rispettive direzioni, mentre tirandola a sé si deposita per terra un candelotto acceso. Infine per sparare con il laser basta premere il pulsante di fuoco.



In fondo ai tunnel della miniera i poveri minatori aspettano pazientemente di essere raggiunti e tratti in salvo (e cos'altro potrebbero fare?), però i cunicoli da percorrere per arrivare fino a loro sono spesso ostruiti da muri di roccia o di magma, che vanno fatti saltare con la dinamite. Una volta acceso un candelotto è fondamentale darsela a gambe in fretta, per evitare di rimanere coinvolti nell'esplosione.

Tutte le gallerie sono illuminate da lampade; queste si rompono se vengono urtate, e la cosa può capitare con facilità quando si passa da una zona all'altra, nel qual caso si rimane nel buio più totale.

I primi salvataggi non creano grossi problemi ma, non appena i tunnel iniziano ad allungarsi, le cose si fanno complicate, perché oltre a badare ai vari mostri bisogna essere rapidissimi in modo da non rimanere senza energia.

La grafica è molto buona, un po' meno gli effetti sonori, estremamente limitati.

M.B.

Produttore: Activision International
Mountain View, CA 94039 USA
Distributore per l'Italia:
Miwa Trading s.r.l.
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 7 - Palazzo TI 20089, Rozzano (MI).



[Max Conte] Mi è sembrata cosa buona e giusta riportare la recensione citata dal caro MA così come disponibile nella scansione del numero 42 di MCmicrocomputer. La versione recensita è quella per MSX che, come detto anche da Marco, non ha nulla da invidiare alla versione per C64.

[scansione da www.dizionariovideogiochi.it]

non nel senso di "se non sbaglio lo avete giocato tutti" ma più in quello "se non lo avete fatto, fatelo ora". È un bellissimo esempio dell'altezza che potevano raggiungere i titoli Activision del periodo d'oro, molto lontana da quella che oggi sforna praticamente solo Call of Duty.

Pubblicato inizialmente su Atari 2600 e in seguito convertito per tante altre piattaforme, è un gioco semplice con meccaniche immediatamente comprensibili, che vengono presentate tutte e subito, e che si conclude prima che la faccenda diventi troppo ripetitiva (anche se una volta terminato il ventesimo livello, il gioco non finisce davvero: si ripropongono i livelli precedenti, in ordine casuale). Alcuni elementi tipici dell'epoca ispirano una certa tenerezza, come la possibilità di selezionare il livello di partenza o la difficoltà "Pro" nella quale i nemici si muovono molto più veloci (troppo veloci!), o ancora l'importanza centrale che ha chiaramente il punteggio.

La versione del cuore è chiaramente quella per Commodore 64 ma sono pregevoli anche quelle per Colecovision e MSX, mentre personalmente trovo che quella per Sega SG-

COMMODORE 64



[Max Conte] Ricordiamo l'autore del gioco originale con questa foto (e annesso autografo) presenti nel manuale della versione Atari 2600. E già che ci siamo vediamo anche in una sua foto più recente, nella quale scorgiamo una somiglianza abbastanza inquietante con il Roderick Hero che potete ammirare qui sotto.



1000, con le sue musicchette allegre e i suoi colori sgargianti, dovrebbe essere gettata in un pozzo molto profondo.

Per amor di completezza, bisogna dire che la versione originale per Atari 2600, con quella pulizia che sottolinea l'eleganza e l'immediatezza del game design, non ha niente da invidiare alle varie conversioni.

Tornando all'incipit, era il 1985, il numero di MCmicrocomputer era il 42, la rubrica non era ancora PlayWorld e l'autore, probabilmente Maurizio Bergami, riassume il giudizio così: "La grafica è molto buona, un po' meno gli effetti sonori, estremamente limitati". Tutto giusto. Vista ora, la foto a corredo dell'articolo era anche bruttina, ma era più che sufficiente per scatenare la fantasia. ■

THE CHAOS ENGINE

Di Massimiliano Conte

Attesissimo titolo dei Bit-map Brothers, uscito due anni dopo la loro ultima fatica (Magic Pockets), questo The Chaos Engine arrivò nei negozi e sulle riviste dell'epoca accompagnato da un notevole carico di aspettative (oggi diremmo "hype") sia per la lunga assenza dagli scaffali di questa rinomata software house (sì, all'epoca non far uscire un nuovo titolo per 24 mesi era davvero strano) sia per il gioco in sé, molto atteso in seguito alle

varie anticipazioni giunte dalla stampa specializzata. Come era lecito aspettarsi da questa software house The Chaos Engine si presentò con un comparto tecnico di tutto rispetto: grafica definita, scrolling fluido e giocabilità di categoria superiore. Anche la cifra stilistica dei suoi creatori, quei colori metallici che avevamo imparato ad apprezzare dai tempi di Xenon e Speedball erano presenti e ben evidenti, peraltro assolutamente in sintonia con lo stile steampunk a cui il gioco si ispirava. Già... la macchina del caos

facebook

Alessandro Belviso

Che gioco! Ma vogliamo parlare della colonna sonora... Bellissima!

a cui faceva riferimento il titolo era un enorme calcolatore realizzato in epoca vittoriana che, una volta impazzito, aveva messo in ginocchio l'impero britannico con il proprio esercito di uomini e animali modificati per servire i suoi scopi. Insomma, una storia distopica ambientata in quella fantascienza fatta di enormi macchine a vapore, giganteschi bulloni e tecnologie realizzate con ghisa e acciaio piuttosto che materiali plastici. In questo contesto due eroi (scelti tra una rosa di sei personaggi) dovevano affrontare 16 livelli per porre fine alla dittatura di questo computer ante litteram e, cosa che all'epoca colpì

32 colori usati bene. Su Amiga ECS il gioco aveva un aspetto decisamente accattivante. Forse l'unico appunto è che il quadro di gioco era un pochino stretto considerando le dimensioni dei personaggi.



AMIGA

facebook

Simone Oliva

Lo conobbi su Amiga da amici ma lo spolpai sul Megadrive... all'epoca lo vedevo come un Ikari Warrioris in cui serviva anche il cervello.

Mi ricordo che nel '93 girava anche su PC Dos di fascia medio bassa...ed era un periodo in cui per far girare le ultime uscite molti si svenavano per comprare la Matrox Mistique, una delle prime schede in grado di gestire fluidamente il 3D prima del terremoto Voodoo Grafix. In quest'ottica allungò la vita del mio vecchio IBM Aptiva con S3 Virge da 4 Mega...

molto l'immaginario dei videogiocatori, il secondo personaggio che vi accompagnava nel gioco veniva gestito dal computer nel caso non aveste avuto un amico con cui giocare. Interessante poi il fatto che i veri personaggi avessero caratteristiche diverse e che queste, insieme all'ar-

Quelle sfere che stanno uscendo dal protagonista sono un'arma secondaria... la vedo brutta per tutti quei nemici che ci circondano.



La sezione di scelta del vostro alter ego e del compagno guidato dalla CPU.

mamento, potessero essere migliorate strada facendo con i soldi raccolti durante l'avventura. Tra le caratteristiche "ugradabili" spiccava proprio l'intelligenza artificiale del compagno, che poteva essere evoluta al punto da diventare decisamente convincente ed efficace nelle sue azioni, cioè l'esatto opposto di quanto ammiravate nei primi livelli, dove la CPU gestiva il vostro collega in maniera "stupida". Il genere di gioco, argomento che in effetti non

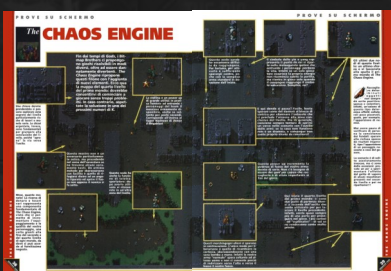
abbiamo ancora affrontato, era uno sparatutto con vista dall'alto, che poteva essere paragonato a Gauntlet o (per arrivare ad un periodo più vicino a quel 1993) ad Alien Breed. Lo ammetto, non una tipologia di gioco che mi faceva impazzire, ma innegabilmente molto apprezzata da tantissimi giocatori dell'epoca.

Un altro dei punti di forza di The Chaos Engine per Amiga fu senza dubbio il

Un pezzo dell'introduzione, qui in versione AGA (ma era altrettanto bella anche sui vecchi Amiga 500)



THE RESULTS WERE SOON DISCOVERED



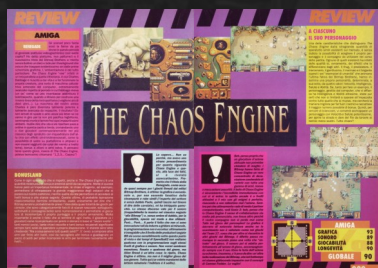
A gennaio 1993 arriva il gioco su K in esclusiva, tanto da guadagnarsi la copertina del numero... e visto che si trattava di un titolo molto atteso direi che si trattò di una scelta più che giustificata. All'interno troviamo poi sei pagine con una recensione molto approfondita e particolareggiata

Già nella prima pagina sono presenti i bollini di "K gioco" e "K Sonoro". Il confronto del titolo viene fatto con Gods (uno dei giochi precedenti della Bitmap) e War Zone. In particolare il secondo paragone sembra molto ingiusto dato che il titolo citato è sotto tutti i punti di vista nettamente inferiore e certamente non un punto di riferimento del genere. Perché non compararlo invece con Alien Breed? Sicuramente il titolo dei Team 17 sarebbe stato un osso più duro da sconfiggere ed esra un esempio molto più significativo del genere sulla piattaforma Amiga.

E' bene anche notare come K fu la rivista italiana più generosa con il titolo a livello di valutazione.

Effetto dell'esclusiva? Chissà. Comunque il 937 la dice lunga sull'apprezzamento della redazione nei confronti dell'ultima fatica (fino a quel momento) dei Bitmap Brothers.

Vengono comunque segnalati dei difetti: viene detto che l'intelligenza artificiale di partenza del compagno è scarsa e che l'uso dell'arma secondaria risulta poco intuitivo.



A febbraio del 1993 Teh Chaos Engine giunge anche sulle riviste concorrenti. Qui vediamo CVG, che dedica al gioco 2 pagine (molto per gli standard della rivista).

Nella prima facciata è già presente un commento molto positivo di Simon Crosignani che, però, coglie anche l'occasione per far notare come, a livello grafico e sonoro, i giochi dei Bitmap Brothers siano a suo parere calati da Speedball 2 in poi. The Chaos Engine è comunque ottimo, ma non il miglior titolo del genere, almeno a suo giudizio.

Seconda pagina e secondo commento, questa volta di Paolo Cardillo, che glorifica il gioco, anche se - ancora una volta - viene ritenuto inferiore ad Alien Breed dei Team 17 specie a livello di scrolling dello schermo.

Da notare la svista che Cardillo prende alla fine del commento stesso, in cui indica che Cannon Fodder, di prossima pubblicazione, sia una creazione dei Bitmap Brothers. Serve che vi dica di chi è in realtà? Comunque, alla fine di tutto, il voto globale è 90... di poco inferiore (in proporzione) a quello di K.

A marzo 1994 CVG torna a parlare del gioco recensendo la versione per A1200. Il voto scende leggermente e il titolo prende un 86 da Rik Skews (articolo evidentemente tradotto), nonostante il gioco trasudi "classe da tutti i por" e "una perfetta colonna sonora". Non viene detto esplicitamente, ma forse il gioco paga il fatto di essere un prodotto già conosciuto (o in Inghilterra erano semplicemente un pochino più stretti di manica).

Per finire, a giugno 1994, arriva anche una veloce valutazione della versione Amiga CD32 lunga mezza pagina e realizzata da Mark Patterson (altra traduzione) che gli assegna un 88. Pur avendo solo un sonoro migliore e qualche livello in più rispetto all'originale, la carenza di software di qualità per la console spinge il recensore a consigliare caldamente il The Chaos Engine ai possessori della console Commodore.



Sempre a febbraio del 1993 e sempre con due pagine, anche TGM recensisce il gioco con un articolo firmato da BDM Petruccio.

Il fatto che lo Star Player appaia accanto al cappello introduttivo ci spoilerà un voto compreso tra 90 e 94%... che infatti si rivela essere 91%. Nel commento viene sottolineato, nei punti a sfavore del gioco, che il compagno all'inizio della avventura è un beota, che in alcuni passaggi il gioco è un po' troppo caotico (va visto il titolo forse era un po' prevedibile) e che non aggiunge nulla di nuovo al genere, pur facendo tutto molto bene.

Scansioni : www.retroedicola.com (TGM, K, CVG)

facebook

Bernardo Capriglione

L'ho amato alla follia. Cioè lo amo, perché ci gioco ancora sull'emulatore.

suo comparto audio, che contribuì in modo significativo a creare un'atmosfera immersiva e coinvolgente. La colonna sonora, composta da Richard Joseph, era (ed è tuttora) un piccolo capolavoro, capace di fondere melodie inquietanti con ritmi pulsanti che si adattavano perfettamente allo stile steampunk e all'ambientazione oscura del gioco. Ogni traccia musicale era stata creata per riflettere l'atmosfera dei diversi livelli: dalle foreste nebbiose ai laboratori meccanici, la musica accompagna il giocatore con toni che andavano dal misterioso al drammatico, aumentando la tensione e l'im-



Siamo su Amiga 1200, questa volta per ammirare la schermata di potenziamento del vostro alter ego e, a sinistra, del collega guidato dal computer. Investire sulla sua intelligenza era una priorità.

mersione.

Gli effetti sonori, sebbene più semplici rispetto alla complessità della colonna sonora, erano comunque efficaci e ben realizzati. I rumori delle armi, i passi dei personaggi, i versi dei nemici e i suoni ambientali (come il crepitio dei fuochi o il rumore delle macchine) contribuivano a rendere il mondo di The Chaos Engine vivo e credibile. Da se-

gnalare anche delle parti vocali digitalizzate che, su Amiga, facevano sempre una gran bella figura!

Fin qui, visti gli elogi mossi al gioco, sarebbe facile pensare ad un capolavoro, un titolo capace di conquistare tutti gli amighisti dell'epoca e, in un secondo momento, tutti i giocatori delle piattaforme su cui The Chaos Engine arrivò. In realtà, per quanto questo titolo sia stato senza dubbio apprezzato, in qualche modo lasciò un po' l'amaro in bocca agli appassionati.

Forse le aspettative troppo alte minarono la percezione del giocatore medio, forse la mancanza di reali innovazioni nel gameplay

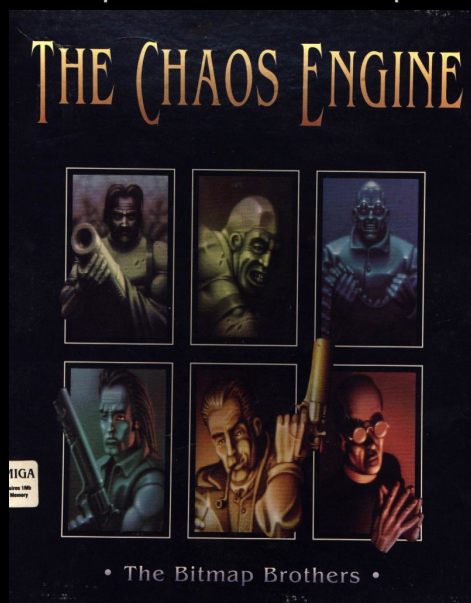


Si vede il numero maggiore di colori disponibile su chip AGA? Senza dubbio sì! Se ne sentiva l'esigenza? In fondo non molto.



(ottimo ma senza grandi guizzi) si fece sentire, anche inconsciamente, nel giudizio di chi si lanciò in questa avventura o forse, come ripeto spesso quando si parla dei giochi di quel periodo, il mondo dei

La copertina del gioco con i sei "eroi" in bella mostra. Ad onor del vero con quell'aspetto me li vedrei meglio come boss malavitosi più che come salvatori della patria.



videogames e i gusti dei suoi appassionati si stavano spingendo altrove, rendendo questo genere "arcade" un po' "obsoleto". Basti pensare che su K venne recensito nello stesso numero in cui veniva valutato X-Wing mentre su TGM si trovò accanto a Ultima Underworld 2. Non pensate anche voi che sarebbe potuto sembrare, per quanto ben realizzato, il "solito giochino"?

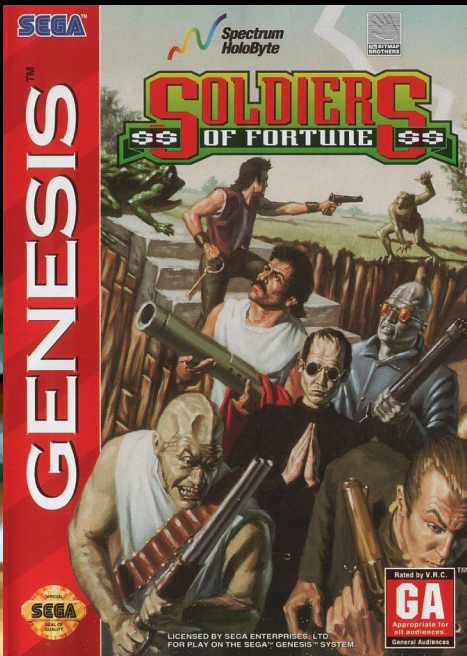
Comunque sia, ciò non gli impedì di ottenere buoni risultati di vendita, giun-



gendo anche su altri formati, come Atari ST, MS-DOS, Amiga 1200 oltre che, sul versante console, CD32, Megadrive e Super NES.

In generale tutte queste conversioni risultarono di ottima fattura e fedeli all'originale e permisero al titolo di godere anche di un capitolo numero due.

E ora largo a qualche curiosità su questo gioco:
- In USA The Chaos Engine venne distribuito con il titolo "Soldiers of Fortune".



La copertina nella sua versione americana per Sega Genesis (cioè Megadrive), lì distribuita da Spectrum HoloByte e non da Renegade. Permettetemi di dire che è proprio brutta.

- Sempre negli Stati Uniti il personaggio del prete venne modificato in uno scienziato, in quanto si ritenne che un sacerdote che uccideva esseri viventi (per quanto mostruosi) avrebbe potuto offendere i credenti.
- la versione beta del gioco, presentata in anteprima nello show televisivo britannico Gamesmaster e alcuni screenshot pubblicati sulle riviste Amiga dell'epoca, mostravano tre giocatori contemporaneamente a schermo. Questo aspetto del gameplay, come detto, venne infine ridotto a due giocatori.
- Il programmatore del gioco ha sviluppato l'IA del compagno osservando i tester del gioco e codificando il loro comporta-

Ufficialmente il gioco non arrivò mai sul "Biscottone" della Commodore perché oramai prossimo alla dismissione in quel 1993. L'opinione comune era però anche quella che, se si fosse voluto, un titolo del genere non sarebbe stato convertibile sul glorioso 8 bit. Il mondo degli homebrew ha però dimostrato che il vecchio C64 avrebbe potuto comunque offrire un surrogato comunque godibile.

Nel 2018 si provò a portare The Chaos Engine sul C64, ma il progetto venne bloccato. La motivazione ufficiale fu che gli allora detentori dei diritti del gioco non credevano che il porting avrebbe reso giustizia all'originale e, più in generale, non amavano l'idea che venissero realizzati dei programmi "casalinghi" dei loro prodotti.



Lo scorso anno, invece, un coder di nome Marv (@MoreC64 su X), ha deciso di realizzare una nuova versione giocabile di The Chaos Engine per l'8 bit Commodore, rendendo poi disponibile gratuitamente il suo lavoro on line.

Al momento la demo pubblicata prevede solo il primissimo stage del gioco, ma include nemici, bonus ed è perfettamente giocabile. Potete

provarla direttamente via browser [qui](#).

Oggi probabilmente nessuno fermerebbe questo progetto (i diritti hannocambiato casa), ma ho la sensazione che Marv non andrà oltre quanto ha già pubblicato.

mento nel modo di giocare della CPU.

- Il gioco è ispirato dal romanzo di William Gibson e Bruce Sterling, "The Difference Engine" pubblicato nel 1990 (in Italia uscito come "La macchina della

realtà"). Spulciando il soggetto del libro mi è venuta davvero una gran voglia di leggerlo, anche perché è l'opera che ha fatto conoscere al grande pubblico il genere steampunk. ■

ANTA GAME

The Chaos Engine rimane un titolo iconico dell'era Amiga, capace di offrire ancora oggi un'esperienza divertente e coinvolgente, specialmente per i fan dei giochi d'azione bidimensionali o per chi cerca un'avventura cooperativa con un tocco steampunk. Tuttavia bisogna riconoscere che la sua difficoltà e i controlli un po' rigidi potrebbero renderlo meno digeribile rispetto all'epoca della sua uscita. Incredibilmente però (potrà sembrare assurdo), tolte queste "spigolosità", il gameplay di The Chaos Engine sembra meno "sorpasato" oggi rispetto al 1993, visto che questo genere sta incontrando nuovamente i favori di una certa fetta di pubblico, anche più giovane di noi "anta". Se poi si avesse un amico con cui condividere il gioco, il tutto potrebbe essere ancora più interessante da affrontare. Insomma, un buon gioco che ha resistito abbastanza bene al tempo.

RESIDENT EVIL

Di **Ricardo Lamine Vega**

Quando una villa non è segno solo di sfarzo, ma anche di morte.

Qual è il significato della parola "iconicità" ?

In parole povere, si potrebbe descrivere come la rassomiglianza all'entità che si rappresenta.

Nell'immaginario videoludico sono numerosi i titoli capaci di prendere le sem-

bianze più pure di ciò che rappresentano, e sarebbe un delitto non annoverare il primo capitolo della saga di Resident Evil fra questi. Qui non si parla solamente di un titolo capace di imporsi a livello tecnico sul mercato in maniera prepotente, bensì di una vera e propria pietra miliare del gaming capace di spingere il filone horror zombifico fin su nella stratosfera. Il nostro viaggio, intrapreso con la disamina di RE0

continua, ma fate attenzione agli angoli...

L'ANALISI TECNICA

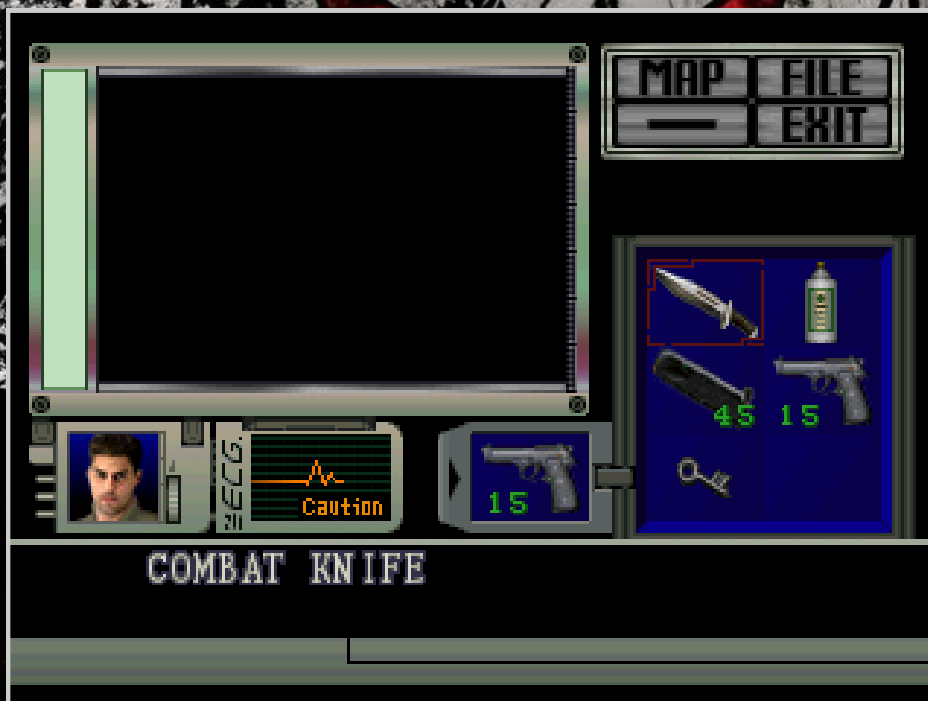
Quanti di noi hanno vissuto parte della loro storia videoludica accompagnati dal terrore e dalla complicatezza del survival horror "alla Capcom"? Ebbene, se siete affezionati a quel tipo di impostazione, dovrete rivolgere una grande parte di quell'affetto a Resident Evil. Nato nel '96 con il nome Biohazard, il gioco fu uno dei primi titoli ad approdare sulla primissima PlayStation, rivoluzionando il concetto di gaming horror. L'idea del gioco nacque dall'acquisizione di mamma Capcom dei diritti del film giapponese Sweet Home e dalla sua controparte videoludica, chiamata con lo stesso nome. Resident Evil nasce dall'idea presente nel film, ovvero un gruppo di persone che finisce in una grossa villa

Probabilmente uno degli ingressi più famosi nella storia dei videogiochi.



PLAYSTATION

1996



All'epoca non ci infastidiva che una chiave occupasse lo stesso spazio di una pistola o di un coltello. Oggi forse la penseremmo diversamente.

vate durante le sessioni di gioco.

Resident Evil fece centro anche, o soprattutto, per questo: la costante tensione di non sapere se dietro quella porta ci sarebbe stato un nemico o una semplice stanza vuota rendeva accettabile la non sempre scalpitante flemma del gioco. Nonostante gli evidenti limiti tecnici che erano presenti nella metà-fine anni 90', RE affascinò il mondo videoludico grazie alla sua atmosfera coinvolgente, resa grande anche dagli enigmi presenti in gioco. L'ambientazione nella ricca ed enorme Villa Spencer è ancora oggi uno dei simboli della capacità creativa e artistica dell'epoca. Capcom fu capace di fare in-

lontana dai centri abitati alla ricerca di alcuni reperti artistici appartenuti al proprietario della magione. Con essa si fondono poi alcune caratteristiche di un altro gioco, ovvero Alone in the dark.

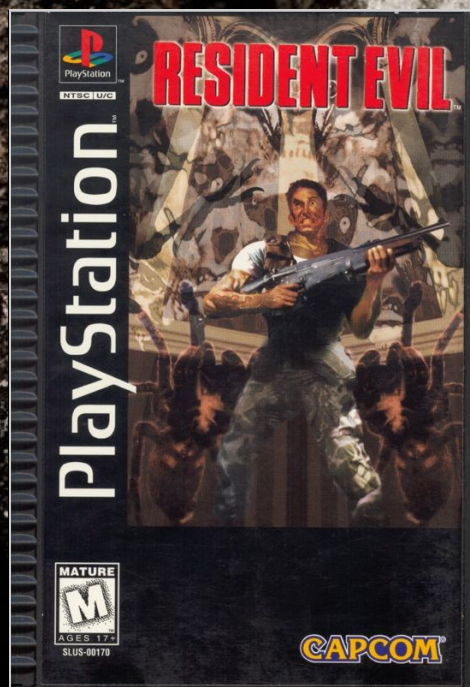
Grazie alla visione ispiratrice della direzione di Mikami nacque l'impostazione survival horror che accompagnò la saga fino al 2004: la scelta delle telecamere fisse fu un vero colpo di genio che portò innovazione nel mondo dell'horror videoludico, una rivoluzione capace di instillare angoscia e terrore anche nei più impavidi giocatori dell'epoca. Il tutto condito da uno straordinario impianto audio che, miscelato sapientemente con la

direzione artistica, seppe dare una forte connotazione alla saga.

Se l'incedere del gioco risultava lento, alle volte addirittura macchinoso per via del continuo back tracking, si aveva però una risposta molto più tangibile riguardo le sensazioni pro-



Rebecca Chambers nella sua prima forma (e apparizione). Chi all'epoca avrebbe potuto pensare che sarebbe diventata protagonista del prequel di questo gioco?



La confezione del gioco americana. Da notare il formato verticale della scatola in plastica girgio/nera che era lo standard nel primo periodo di vita della console negli USA.

VARIETA' E INSERIMENTO NELLA LORE

Essendo stato il primo capitolo della saga, Resident Evil funse sì da apripista, ma lasciò da parte diversi elementi in modo da non precludersi altri titoli successivi.

L'inizio del gioco, definibile in tutto per tutto in medias res, ci catapultava nel bel mezzo della foresta adiacente a Raccoon City. I gruppi alpha e bravo della S.T.A.R.S., un corpo di forze speciali create ad hoc dalla Umbrella Corp., venivano spinti a indagare su alcuni brutali omicidi. La caduta dell'elicottero da trasporto e il successivo attacco di un branco di cani mutati dal virus spinge-

vano il team a ripararsi nella lugubre Villa Spencer.

Una volta all'interno, i membri si dividevano per cercare una via d'uscita, trovando solo altra morte ad aspettarli.

Chris Redfield e Jill Valentine erano i due agenti che si potevano impersonare, ognuno con un diverso approccio al gameplay e con differenti abilità.

Gli orrori della villa ci portavano a scoprire alcuni dei malati esperimenti proprio della Umbrella Corp., che andavano dai cerberus (i cani infetti), ai "normali" zombie fino ai pericolosissimi e fortissimi Hunter, ovvero rettili sottoposti a sperimentazioni resi a tutti gli effetti degli umanoidi dall'agilità e aggressività innate. Ma ciò che turbava veramente noi giocatori erano i famigerati Crimson Head.

Resident Evil fu anche

namorare milioni di giocatori dei suoi sfondi prerenderizzati e dei suoi volti poligonali, ai tempi considerati dei veri e propri gioielli, grazie soprattutto al fondamentale passaggio dal 2D al tanto richiesto 3D.

Il sistema survival horror capcomiano comprendeva anche il saper gestire con saggezza l'inventario, così come gli approvvigionamenti di munizioni, erbe mediche e nuove armi.

Tutto rappresentava una sfida a cui bisognava approcciarsi con la testa oltre che con le mani sul gamepad.

Una parte della presentazione originale, nella sua versione priva di censure: purtroppo il gioco in USA e in Europa subì numerosi tagli, poi ripristinati da edizioni successive



PLAYSTATION



Il primo zombie non si scorda mai!

[Versione PC]

l'unico capitolo a presentare la meccanica di risveglio degli zombie: una volta atterrato un nemico standard, non si vedeva il corpo svanire ritornando nella stessa stanza, bisognava bensì cospargerlo di benzina e dargli fuoco, entro un certo tempo, pena?

Il risveglio di questi, che assumevano una velocità tripla, denti aguzzi e una pelle rosso sangue. Un vero e proprio incubo per chi, come me, se li ritrovò davanti la prima volta. Il primo capitolo vide l'inserimento, tra i vari componenti del team, anche di Albert Wesker che, con l'incedere della saga, si sarebbe tramutato in uno dei personaggi più amati e temuti dell'intero

mondo di Resident Evil.

L'IMPATTO NEL MONDO VIDEOLUDICO

Inutile perdersi in tante chiacchiere: RE fu una vera bomba atomica sganciata sul già vasto panorama

videoludico. La sua pubblicazione, avvenuta il 22 Marzo 96' in Giappone, il 30 negli States e il primo Agosto in Europa, ebbe così tanto successo da riflettersi anche sulle vendite della console di casa Sony. Il titolo si presentava a tutti gli effetti come indispensabile per gli appassionati, soprattutto per quelli legati al filone orrorifico. La seconda piattaforma a beneficiare della sua uscita fu il PC nel Dicembre dello stesso anno. Il titolo raggiunse anche la Saturn, console di casa Sega, nel Luglio del 1997.

Resident Evil è stato capace di resistere al tempo, ai suoi successori e ai suoi rivali, rimanendo il punto di riferimento per il genere



Chi giocò all'epoca Resident Evil non può non ricordare questo preciso momento... e il salto sulla sedia che generò.

[Versione PC]

Difficile mancarlo da questa distanza!
[Versione SEGA Saturn]



horror. Chiunque abbia a cuore le avventure condite da un forte senso di paura ha, quasi come obbligo, il dovere di farsi una run sul titolo che, a detta di molti, rimane il più grande capolavoro mai sviluppato da Shinji Mikami (e forse dall'intera Capcom). La potenza del titolo ha preso così tanta forza col

RESIDENT EVIL AL CINEMA

Resident Evil (2002)

Alice si risveglia senza memoria in una villa sopra un laboratorio segreto della Umbrella Corporation. Insieme a un gruppo di soldati, scopre che questo laboratorio ospita un virus che trasforma le persone in zombi. Il gruppo deve combattere per sopravvivere e impedire la diffusione del virus.

Il film, diretto da Paul W.S. Anderson (come il 4°, il 5° e il 6° capitolo), è stato un successo commerciale nonostante le recensioni contrastanti della critica. Alcuni fan hanno apprezzato l'adattamento, anche se non sono mancate le critiche per le differenze (anche profonde) rispetto al videogioco.

Resident Evil: Apocalypse (2004)

Dopo la diffusione del virus T-virus, Raccoon City è invasa da zombi e mostri vari. Alice si unisce a sopravvissuti, tra cui Jill Valentine, per fuggire dalla città prima che venga distrutta da un attacco nucleare.

Questo secondo film ha avuto il merito di ampliare l'universo cinematografico del franchise introducendo personaggi iconici. Tuttavia, la critica lo ha considerato inferiore al primo nonostante alcuni fan (non tutti) abbiano comunque apprezzato l'azione e i riferimenti al franchise originale. Incassa comunque più del primo capitolo, giustificando la produzione del terzo film.

Resident Evil: Extinction (2007)

In un mondo post-apocalittico, Alice viaggia attraverso un deserto infestato da zombi, cercando sopravvissuti e un modo per fermare la Umbrella Corporation.

Il film è stato stroncato dalla critica, ma i fan (della serie di film, più che del videogioco) hanno apprezzato l'evoluzione del personaggio di Alice. Gli incassi sono ancora migliori del secondo capitolo, "costringendo" la produzione a mettere in cantiere il quarto film (già comunque previsto nei loro piani). Ed è così che arriva nelle sale...

Resident Evil: Afterlife (2010)

Alice, alla ricerca di un rifugio sicuro, scopre che la Umbrella Corporation sta ancora cospirando contro di lei. Incontra così Claire Redfield e altri sopravvissuti per combattere nuove (immaneabili) minacce che giustificano l'esistenza del film.

Afterlife è stato criticato e demolito ancora una volta dalla critica cinematografica. Nuovamente però gli incassi nel mondo sono eccellenti, superando quelli dei capitoli precedenti e convincendo i produttori che un quinto film sarebbe stato una cosa buona e giusta.

Resident Evil: Retribution (2012)

Alice viene catturata dalla Umbrella Corporation e deve fuggire da una realtà simulata nella quale è stata imprigionata.

Considerato uno dei film più deboli della saga anche da molti fan, prova a spiazzare e sorprendere lo spettatore, non riuscendo a convincere appieno nemmeno gli amanti della serie. E per la prima volta un film del franchise non supera per incassi il predecessore.

Resident Evil: The Final Chapter (2016)

Alice torna a Raccoon City per scoprire la cura al virus e porre fine alla minaccia della Umbrella Corporation una volta per tutte.

Fine della storia. La critica in questo caso è stata leggermente meno severa (forse perché intravedeva la fine della serie) per contro molti fan sono rimasti delusi dalle scelte narrative che concludono la saga. Nonostante tutto, è stato comunque un successo al botteghino diventando il film con gli incassi più alti della saga (ed essendo al contempo costato poco più del primo).

Resident Evil: Welcome to Raccoon City (2021)

Poteva forse mancare un reboot della saga? Certo che no! E così questo film ripercorre gli eventi dei primi due videogiochi cercando di riavviare gli eventi già visti con nuovi attori e nuove scelte narrative.

Qualcuno lo ha trovato semplicemente brutto, altri inguardabile. Incassi deludenti, pur partendo da un budget inferiore agli altri film, mettono in forte dubbio il fatto che la saga possa continuare con questi attori.

tempo da riuscire a tramutarsi anche in una saga cinematografica sia d'animazione che live action.

CAPCOM REMASTERED: UN BINOMIO VINCENTE

Cavalcando la ormai quasi trentennale fama della saga, Capcom ha deciso di ridare vita e nuove forme ai suoi successi passati. Partendo dalla Resident Evil HD Remastered, che comprendeva i capitoli 0 e 1, la casa giapponese ha rimesso mano ai titoli della saga zombifica riportandola in auge e dandole, nel minore dei casi, una bella svecchiata.

Potersi approcciare ai primissimi capitoli con una grafica adattata quantomeno a un passato non così lontano ha permesso a svariati nuovi appassionati di potersi godere gli albori della saga di RE, senza doverli obbligare a ripescare vecchie e impolverate consolle per poter rivivere le avventure di Chris, Jill, Rebecca e Billy. Un lavoro, quello fatto con i primi due capitoli, a tratti quasi stupefacente per la cura mostrata nel lavoro svolto sotto il profilo tecnico, anche se non esente da difetti se si vuole anda-

re a cercare novità, quantomeno sotto il lato del gameplay.

Il lavoro sotto il lato grafico e d'illuminazione ha addirittura amplificato quelle profonde e nostalgiche sensazioni che i giocatori avevano vissuto tempo addietro. Bisogna considerare il progetto anche sotto il lato commerciale, con la pubblicazione della HD su

Xbox, Playstation e PC che è stato a tutti gli effetti un vero e proprio successo

d'incassi. Con i prossimi numeri appro-

fondiremo anche i remake (remake, non remastered!) dei successivi tre capitoli, capaci di arrivare a vendere fino a 15 milioni di copie e riavvicinare tutti, ma proprio tutti, i vecchi amanti della saga madre di casa Capcom. ■



ANTA GOLD

Vi aspettavate altro? Seramente? Passare di fronte a Resident Evil sarebbe paragonabile come passare d'innanzi a una grossa, sfarzosa e cesellata statua di un dio dal nome dimenticato nel tempo: vi potranno sfuggire il suo nome, i suoi valori, potreste trovare della polvere adagiata sopra di essa, ma nonostante ciò dovrete comunque piegare la testa e renderle omaggio. Per ciò che è stato, per ciò che ha dimostrato, per la sua forza nel saper cambiare il mondo a cui apparteneva. Se siete amanti dei veri capolavori, chinare il capo e recuperate il gamepad, senza far troppe domande, quelle tenetevele per gli enigmi...

STAR TREK ARMADA

Il 2000 era senza ombra di dubbio un periodo d'oro per i giochi di strategia in tempo reale, era il tempo di titoli iconici come StarCraft (1998) e Age of Empires II (1999), che avevano definito gli standard del genere e aggregato un grande numero di appassionati di questa tipologia di videogame.

Parallelamente si trattava anche di un ottimo periodo per il franchise di Star

Trek, dato che l'universo creato da Gene Roddenberry era infatti stato rilanciato da The Next Generation (passato già da alcuni anni al grande schermo), Deep Space 9 (serie appena terminata in America) e Voyager (in onda con la sesta stagione in TV).

Era forse possibile che le due cose non potessero convergere?

Ovviamente no!

Activision, che deteneva i diritti della serie, non ci pensò certo due volte a creare un "real time strategy" di Star Trek", cercando di metterci dentro tutta la ricchezza delle serie fantascientifiche legate a questo marchio.

Star Trek: Armada, pubblicato a marzo del 2000 negli USA (e un paio di mesi dopo in Europa), si rivelò un RTS tradizionale, ma con alcune caratteristiche uniche che lo distinsero dalla concorrenza e che lo rendono senza dubbio meritevole di essere ricordato anche oggi.

Innanzitutto i giocatori potevano scegliere tra ben quattro fazioni: la Federazione, i Klingon, i Romulani e i Borg. Ogni fazione aveva unità e tecnologie uniche che riflettevano le loro caratteristiche distintive conosciute nelle serie TV.



Una task force della Federazione in azione. Da notare il tasto del teletrasporto, utile per abbordare navi nemiche prive di scudi o per prendere il controllo di navi abbandonate.

PC WINDOWS



La scelta della fazione con la quale giocare tra le quattro disponibili, cioè Federazione, Romulani, Klingon e Borg.

card o Worf che, oltre ad essere un elemento narrativo, comandavano anche unità che non potevano essere perdute in battaglia e che, di conseguenza, aggiungevano un elemento strategico ulteriore da tenere in considerazione nelle proprie tattiche.

Da un punto di vista estetico il gioco, per l'epoca, aveva una grafica notevole, presentando navi ben modellate in 3D, animate con cura, ed inserite in un contesto dove le esplosioni spaziali ed effetti grafici (come le nebulose) risultavano davvero spettacolari per gli appassionati. Altro punto a favore del gioco era la presenza delle

Inoltre ciascuna di esse aveva una serie di missioni che aumentavano moltissimo la rigiocabilità del titolo una volta completata la prima campagna scelta (che, mi sento di poterlo dire con una certa sicurezza, nel 99% dei casi, sarebbe stata quella della Federazione).

“lore” della serie, come il teletrasporto o il duplicato olografico, dettagli che aggiungevano profondità strategica oltre che risultare un richiamo azzeccato all'universo di Star Trek. C'erano infine delle “hero unit” come il capitano Pi-

Come da tradizione del genere, Armada combinava elementi di costruzione di basi, gestione delle risorse (con la raccolta del dilithio) e gestione delle battaglie spaziale. Le navi stellari potevano essere potenziate e personalizzate, oltre ad avere armi secondarie speciali in linea (nella maggior parte dei casi) con la

Da notare il radar a sinistra con lo spazio già esplorato e il secondo monitor a destra che permetteva di vedere eventi lontani dal punto inquadrato al momento



voci originali di alcuni attori di TNG, come Patrick Stewart (Jean-Luc Picard) e Michael Dorn (Worf), che contribuivano a creare un'atmosfera ancor più autentica e vicina al materiale originale.

Sotto il profilo sonoro le musiche, composte da Gregory Smith, catturavano perfettamente l'essenza di Star Trek, con temi epici e melodie che evocavano molto bene le musiche delle serie TV mentre gli effetti, replica fedele dei suoni originali utilizzati nelle serie TV, non potevano che essere assolutamente perfetti.

Sentire il classico effetto di un banco phaser o il lancio di un siluro quantico era (e sempre sarà) un piacere per ogni fan di Star Trek

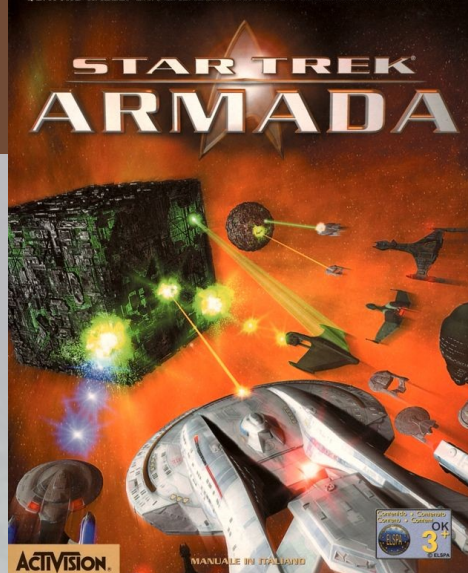
La confezione del gioco italiana recitava già in copertina il fatto che il manuale fosse in italiano. Il gioco, purtroppo, non solo non venne doppiato nella nostra lingua, ma non venne tradotto nemmeno nel testo.

che si rispetti.

Riguardo alle piattaforme di uscita, il titolo fu una esclusiva Windows/PC e la cosa certamente non stupisce noi "anta" di vecchia scuola: all'epoca il genere RTS si teneva infatti ben distante dalle console e, anzi, era una delle poche tipologie di videogame per i quali mouse e tastiera venivano ritenuti indispensabili.

Il gioco alla sua uscita venne molto apprezzato per la fedeltà con cui si avvicinò all'universo di Star Trek e per il modo nel quale riuscì ad imbrigliare lo spirito della serie nelle sue meccani-

QUATTRO RAZZE. UNA GALASSIA. INFINITE POSSIBILITÀ STRATEGICHE.



che di gioco, con tanta attenzione ai dettagli e con la sua ricchezza di riferimenti al materiale originale, sempre molto graditi ai fan.

Ciò, bisogna dirlo, non precluse però completamente il prodotto a chi non era così ferrato circa la serie, in quanto la giocabilità si attestava su livelli molto buoni per gli standard di allora.

Come detto, poi, le diverse fazioni e le abilità speciali delle unità aggiungevano una profondità e una varietà al prodotto che ne garantiva una grande longevità.

Anche a livello narrativo tutto funzionava egregiamente, con campagne ben scritte e trame avvincenti utili a spingere il giocatore a completare una mappa



Una cut scene della campagna della Federazione: non si nota nella immagine, ma questo Klingon sta minacciando proprio il nostro amato Worf.

PC WINDOWS



A giugno 2000, sul numero 131 di TGM, troviamo la recensione di Star Trek Armada a firma di Massimo NKZ Nichini. L'articolo è lungo quattro pagine e dobbiamo riconoscere che descrive in maniera molto accurata le dinamiche del gioco senza perdersi in troppi giri di parole (difetti di un periodo oramai passato per questa testata).

Fa sorridere (e risulta specchio dei tempi) il fatto che NKZ debba spiegare anche ai fan alcuni eventi di DS9 ai quali il gioco è fortemente legato, in quanto la serie non era ancora stata trasmessa in Italia in maniera continuativa e completa dalle televisioni nostrane (e purtroppo, duole ricordarlo, ciò non verrà mai fatto dalle tv generaliste), nonostante fosse già giunta al termine negli USA.

Il voto finale e il commento ho deciso di scansionarli e metterli qui sotto, così da darvi direttamente l'idea di ciò che all'epoca spiccava in positivo, ma anche di ciò che ha impedito al voto di essere più alto.

Oggi certo un po' dei problemi riscontrati non esistono grazie al fatto che la versione disponibile in rete è già "patchata", ma ciò che guadagnerete in stabilità del gioco viene

purtroppo perso dal tempo che è passato e dalla "congenita" vecchiaia di certe meccaniche e della interfaccia del prodotto. Da segnalare anche un box presente nell'articolo e scritto da Stefano Silvestri, grande appassionato della saga, che ribadisce il concetto espresso da NKZ, descrivendo il prodotto come una pietra grezza che avrebbe potuto essere un piccolo gioiello, per certi aspetti degno di un voto pari a 95, per altri di un 55.

Il voto di 84, assegnato dal recensore, alla luce di quanto detto, sembra perfino generoso ma è tutto sommato equo se unito alle indicazioni date al lettore lungo tutto l'articolo.

Permettetemi poi di sottolineare quali altri titoli fossero presenti in questo numero di TGM, sempre per inquadrare il periodo storico di uscita. Dal punto di vista delle recensioni troviamo il titolo di copertina Vampire The Masquerade - Redemption - (95); Tachyon The Fringe (94); Dogs Of War (90); Motocross Madness 2 (90) e MDK 2 (85).

Lato anteprime, essendo il numero di reportage dell'E3, i capolavori all'orizzonte si sprecano, come un certo Diablo 2, Warcraft 3, Baldur's Gate 2, Commandos 2, Deus Ex, il primissimo Hitman, Grand Prix 3, Max Payne, Halo (quando ancora non era una esclusiva di lancio X-Box) e le conversioni PC di Metal Gear Solid e Dino Crisis.

Ovviamente tanti anche i titoli dimenticati e alcuni altri che si sarebbero rivelati deludenti, uno su tutti Escape from Monkey Island. Profetica invece una confidenza di Fabio FBS Simonetti che, in merito all'E3, ci dice "...da quando ci si è messo internet non conviene nemmeno più muoversi da casa per sapere cosa uscirà e quando...". Amen!

PC

Star Trek: Armada è sicuramente un titolo molto coinvolgente e affascinante, che pur partendo dalle solide basi di ogni strategico real-time riesce a portare una ventata di innovazioni anche rivoluzionarie nel genere. Ogni elemento è stato nei minimi particolari ripreso dalle ambientazioni e dall'universo di Star Trek: dalla storia ai personaggi, dalle navi alle strutture e persino al modo di presentare le missioni, tutto farebbe pensare a una puntata interattiva del telefilm più che a un videogioco. Ottima la qualità della grafica e geniale l'implementazione di un motore 3D per un RTS, con qualche pecca riscontrabile specialmente nei filmati (con inquadrature troppo vicine ci si accorge del numero limitato di poligoni, ma tant'è...). Molto piacevole anche

l'accompagnamento sonoro, che grazie alle voci di Patrick Stewart, Michael Dorn e Denise Crosby, aiutano a creare la giusta atmosfera al gioco. Un plauso anche per la giocabilità, con un'interfaccia di gioco semplice e funzionale e decine di combinazioni di armi e metodi di combattimento che rendono interessante e vario il gioco, mentre invece la longevità risente delle poche (anche se davvero ben fatte e piuttosto ostiche) missioni, comunque in alcuni casi abbastanza lunghe da completare.

Il voto finale però risente in maniera significativa dei bug elencati nella recensione e presenti nella versione finale del prodotto, anche se in condizioni funzionali Armada meriterebbe sicuramente un voto da Star Player (92).

HARDWARE

Per giocare a "Star Trek: Armada" è sufficiente un Pentium 266 o superiore con almeno 32MB di Ram e qualche centinaio di mega su hard disk. Per giocare in maniera ottimale, sfruttando anche l'accelerazione grafica, è necessario avere a disposizione una scheda 3Dfx e almeno 64MB di RAM. Utilizzando invece le patch che troverete sul sito di Activision (e sul nostro Silver Disk), potrete utilizzare anche schede grafiche Nvidia e Matrox.

Presentazione

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE
84
TOTALE • TOTALE • TOTALE

DOVE NESSUNO ERA MAI GIUNTO PRIMA... CON ACTIVISION



Negli anni compresi tra il 1998 e il 2003, Activision detenne i diritti per produrre videogiochi basati sul franchise di Star Trek. Per questo motivo il noto publisher pubblicò e si impegnò a sviluppare una serie di titoli che spaziavano tra generi diversi, dalla strategia agli sparatutto in prima persona, cercando di catturare l'essenza dell'universo di Star Trek (e i soldi dei suoi fan). Ecco un viaggio attraverso questi giochi, in ordine di uscita.

Star Trek: Starfleet Command (1999)

Il primo titolo della serie, Starfleet Command, è un gioco di simulazione spaziale e strategia basato sul gioco da tavolo Star Fleet Battles. I giocatori prendono il comando di navi stellari di diverse fazioni (come Federazione, Klingon e Romulani) e si impegnano in battaglie tattiche nello spazio profondo. Il gioco venne apprezzato per la sua profondità strategica e per la fedeltà allo spirito di Star Trek, anche se la curva di apprendimento poteva risultare ripida per i nuovi giocatori.

Star Trek: Armada (2000)

Ne stiamo parlando in queste pagine, non ve ne eravate accorti? :-)

Star Trek: Starfleet Command II: Empires at War (2000)

Nello stesso anno, esce il sequel di Starfleet Command. Empires at War migliora la grafica e il gameplay, introducendo nuove fazioni come i Miradorn e gli Hydran. Il gioco mantiene il focus sul combattimento tattico tra navi stellari, ma con una campagna più articolata e una maggiore varietà di missioni (grossa lacuna del predecessore).

Star Trek: Voyager – Elite Force (2000)

Sempre nel 2000, Activision pubblica Star Trek: Voyager – Elite Force, uno sparatutto in prima persona (FPS) ambientato nell'universo di Star Trek: Voyager. Il gioco segue le avventure della squadra d'élite della Voyager, chiamata Hazard Team, in una missione per salvare la nave da una minaccia sconosciuta. Apprezzato per la sua storia e il gameplay solido, Elite Force risultò un FPS decisamente buono per quel periodo.

Star Trek: Away Team (2001)

Nel 2001 arriva Star Trek: Away Team, un gioco tattico in tempo reale in cui i giocatori controllano una squadra d'assalto della Federazione in missioni stealth e di combattimento. A differenza di altri titoli della serie, Away Team si concentra sull'azione, con un approccio più tattico. Nonostante alcune critiche per la difficoltà e l'intelligenza artificiale, il gioco fu apprezzato per la sua originalità nel codificare il franchise in una forma meno usuale.

Star Trek: Armada II (2001)

Il seguito di Armada arriva nel 2001, con miglioramenti grafici e di gameplay. Armada II introdusse nuove fazioni, come i Cardassiani e la Specie 8472, e una campagna più ampia e articolata. Il gioco mantiene il core dello strategico in tempo reale, con gli usuali combattimenti spaziali ma una maggiore attenzione alla narrazione. Fu un altro successo, molto apprezzato dai fan della strategia in tempo reale appassionati di Star Trek.

Star Trek: Bridge Commander (2002)

Nel 2002 giunge invece Star Trek: Bridge Commander, un gioco di simulazione spaziale che mette il giocatore nei panni del capitano di una nave stellare. Il focus si concentra sul comando tattico e sulla gestione dell'equipaggio, con una forte attenzione alla narrazione e all'atmosfera di Star Trek. Il gioco, creato dal team dietro a X-Wing e Tie Fighter, fu acclamato per la sua profondità e per la sua capacità di calare il giocatore nei panni di un capitano della Federazione.

Star Trek: Starfleet Command III (2002)

Sempre nel 2002, uscì Starfleet Command III. Questo terzo capitolo si sposta nell'era di Star Trek: The Next Generation, con navi e tecnologie aggiornate. Il gioco introduce una nuova interfaccia e una campagna più accessibile, cercando di attirare nuovi giocatori senza perdere i fan della serie. Nonostante alcune critiche per la semplificazione del gameplay, fu comunque un titolo solido e apprezzato da molti.

Star Trek: Elite Force II (2003)

Nel 2003 arriva il seguito di Elite Force. Elite Force II prosegue le avventure della Hazard Team, con una campagna che vede la squadra affrontare nuove minacce a bordo, questa volta, della Enterprise E. Il gioco migliora la grafica e il gameplay rispetto al predecessore, mantenendo il focus sull'azione in prima persona e sulla narrazione. Fu un degno finale per la serie Elite Force.

Dopo il 2003, Activision perse i diritti di Star Trek a causa di dispute legali con Viacom (allora proprietaria del franchise). Questo pose fine a un'era d'oro per i videogiochi di Star Trek, lasciando i fan con una serie di titoli che, nonostante gli anni, sono ricordati con affetto. Giochi come Armada, Elite Force e Bridge Commander rimangono punti di riferimento per chi, ancora adesso, cerca un'esperienza autentica nell'universo di Star Trek in un periodo non ancora "sporcato", concedetemi lo sfogo, dai prodotti più recenti apparsi al cinema e sulle piattaforme di streaming.

Affrontare la campagna nei panni dei Borg ha il suo perché, anche se per esigenze di gameplay la loro forza è stata qui molto ridimensionata.

per passare alla battaglia successiva.

Si tratta quindi di un capolavoro degno della medaglia Anta Gold o Silver?

Purtroppo no.

Armada manifestava alcuni punti deboli che ne hanno limitato il successo in quel lontano inizio del nuovo millennio.

Innanzitutto l'intelligenza artificiale nemica non era particolarmente evoluta e risultava piuttosto prevedibile e poco sfidante.

Vi era poi anche qualche problema circa la ottimizzazione del prodotto, visto che alla sua uscita il gioco aveva alcuni inconvenienti tecnici, come crash improvvisi e bug.

E per quanto questi ultimi siano stati per la maggior parte risolti con patch successive, è innegabile che si trattasse di un problema abbastanza importante, soprattutto perché all'epoca il reperimento e l'installazione di queste correzioni non era così facile e comodo.

Discorso a parte per ciò che il gioco ha da offrire oggi, venticinque anni dopo. La grafica, per quanto bella al momento della sua uscita, risulta oggi datata: le texture e i modelli 3D appaiono antiquati rispetto



agli standard moderni, pur mantenendo un loro fascino retrò.

Anche sul lato gameplay, l'età di Armada potrebbe stranire i giocatori vecchi e nuovi, abituati ai moderni RTS. Il titolo, insomma, oggi potrebbe risultare un tantino legnoso e poco "user friendly", richiedendo di utilizzare molto la tastiera per passare tra i vari

gruppi di combattimento e per gestire i vari ordini, specie nelle missioni più avanzate e complesse.

Senza anticipare troppo quanto dirò nel commento finale, è innegabile che Armada avrebbe potuto essere un gioco molto più brutto, mentre i margini per essere migliore erano decisamente molto più limitati.

ANTA GAME

Star Trek: Armada è stato un titolo ambizioso che ha portato l'universo di Star Trek nel mondo degli RTS con successo. Pur non essendo perfetto, ha offerto un'esperienza strategica coinvolgente e fedele alla serie.

Oggi può essere considerato un classico per i fan del genere e della saga anche al netto dei suoi difetti che, come già detto nell'articolo, possono essere trovati nella giocabilità e nella grafica che risentono del tempo passato.

Se però amate Star Trek, gli RTS e siete disposti a chiudere un occhio su queste piccole sbavature, l'esperienza potrebbe ancora risultare divertente per voi, considerando soprattutto il fatto che il gioco è ad oggi disponibile su GOG al prezzo di 9.99 Euro, installabile in una versione "patchata" e compatibile anche con i moderni sistemi operativi.

STARCOM NEXUS



Di Massimiliano Conte

Starcom: Nexus è un gioco di esplorazione spaziale che combina elementi di avventura, combattimento e gestione delle risorse in maniera davvero efficace e divertente, partendo con intelligenza dalla base di gameplay più vecchia del mondo, cioè quella dei classici giochi spaziali in stile Space Wars e Star Control.

In sostanza questo gioco vi offre un gameplay semplice ed intuitivo, unito ad una narrazione coinvolgente, un sistema di progressione gratificante e una libertà di esplorazione notevole, il tutto unito ad una pulizia grafica e ad una cura nei dettagli che, forse, non ci aspetterebbe da un prodotto del genere.

Dal punto di vista grafico, infatti, il gioco presenta uno stile visivo semplice ma efficace, con grafica 3D "appiattita" ad un gameplay votato alle due dimensioni, esattamente come nei titoli storici citati ad inizio articolo.

Le ambientazioni sono variegate e spaziano dai pianeti desertici a variopinte nebulose, tutti elementi che contribuiscono a creare un'atmosfera immersiva e di genuina scoperta.

Dettaglio non di poco conto se si considera che il cuore di Starcom: Nexus è l'esplorazione.

I giocatori infatti comandano una nave spaziale dispersa in una regione di spazio sconosciuta, trascinata via dal nostra galassia insieme ad una stazione spaziale che fungerà da nostra base di appoggio

Il giocatore viaggia così attra-

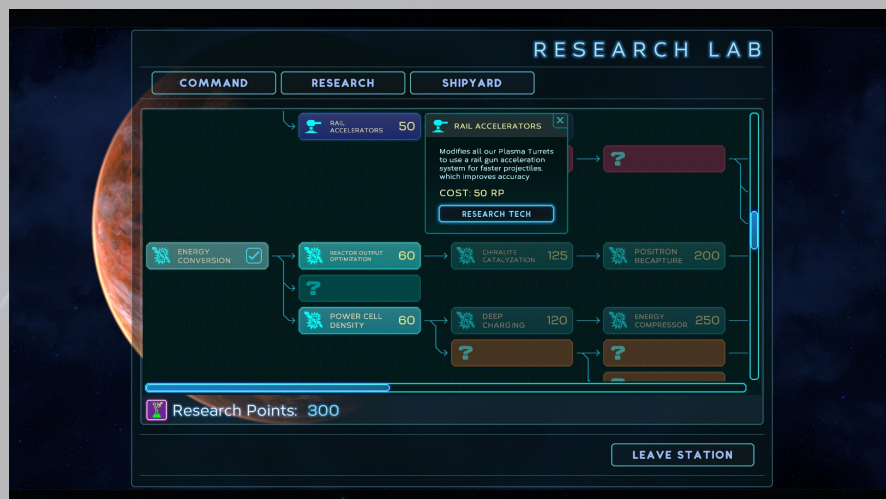
verso sistemi stellari alla scoperta di pianeti, asteroidi e anomalie spaziali, con il duplice scopo di raccogliere risorse per espandere le proprie possibilità ed investigare i misteri che popolano questo nuovo universo attraverso dialoghi, messaggi e incontri con altre forme di vita.

Il più grande di questi enigmi è proprio rappresentato dall'umanità stessa, in quanto ben presto ci si imbatte in testimonianze che la Starcom (e quindi il genere umano) sono già stati in questi sistemi a voi sconosciuti. Siete forse finiti in un distante futuro? Si tratta di una realtà parallela? O magari qualche nave terrestre vi ha preceduti in questo remoto angolo di spazio?

Il bello è che per raggiungere le risposte a questo e ad altri misteri potrete godere di una grande libertà d'azione, seguendo la trama principale, dedicandovi alle missioni secondarie o esplorando l'universo alla ricerca di risorse e qualche cuiletto alieno poco amichevole da prendere a calci.



PC WINDOWS



Il sistema di combattimento è, come detto, in tempo reale e di stampo arcade, ma reso più profondo dalla possibilità di equipaggiare la nave con armi secondarie (ad esempio missili e laser), scudi e altri dispositivi che scoprirete strada facendo.

Proprio la personalizzazione della nave è uno degli aspetti più gratificanti, perché permette a ciascun giocatore di adattare la nave protagonista del gioco al proprio stile.

Da un punto di vista audio il titolo offre invece una colonna sonora rilassante che accompagna l'esplorazione dello spazio profondo, pronta però a fare posto a motivi più sostenuti non appena navi ostili entrano nel raggio di azione della nostra nave. Nulla da dire anche sugli effetti sonori che sottolineano in maniera perfetta ogni lancio di missile o colpo di cannone al plasma sparato (chiedendo al giocatore, come da tradizione, di sorvolare sul fatto che in realtà nello spazio non esisterebbe alcun

suono)

Un piccolo capolavoro?

Non del tutto, purtroppo.

Ad esempio le varie quest, per quanto sia presente un diario e la possibilità di aggiungere note personali sulla mappa, a volte sono disperse e un tantino confuse.

Si tratta probabilmente di una scelta di gameplay fatta dagli sviluppatori per invogliare l'esplorazione e aumentare il senso di scoperta, ma a volte qualche indicazione in più sul progresso di una missione non avrebbe fatto male.

In secondo luogo i sottotitoli del gioco non sono stati tra-

dotti in italiano (ci sono mille-mila lingue, ma non la nostra), un dettaglio che preclude la comoda fruizione del prodotto ad una certa fetta di utenza poco avvezzata con l'inglese scritto (ahimè, non così pochi come ci si aspetterebbe oggi). Un vero peccato.

In conclusione Starcom: Nexus è un'ottima scelta per gli amanti dei giochi spaziali che cercano un'esperienza ricca di esplorazione e narrazione. Pur non essendo un titolo perfetto, riesce a offrire ore di divertimento e un universo affascinante da scoprire. Il classico gioco "minore" che si nasconde sulle piattaforme digitali e che, al tempo della sua uscita (2019), passò completamente inosservato sui radar di chi vi scrive e - probabilmente - anche di molti altri giocatori che avrebbero potuto apprezzarlo. Riscoprirlo per caso a cinque anni di distanza, ve lo dico subito, è stata una piacevolissima sorpresa e potrebbe quindi esserlo anche per voi.

■





Di Massimiliano Conte

Quinta (e ultima) stagione di Discovery, recuperata in ritardo e non per motivi di tempo: il mio interesse nei suoi confronti era infatti vicino allo zero.

Solo approfittando del mio ritorno su Paramount + ho potuto vedere l'ultima stagione di questa serie che ha sì il merito di aver riportato Star Trek sul piccolo schermo, ma ha anche la terribile colpa di averlo fatto nel modo peggiore possibile.

E chi vi parla non è un nostalgico che vorrebbe ancora i tempi e le dinamiche dei vecchi episodi degli anni sessanta, ottanta e novanta. Sono ben conscio del fatto che il linguaggio audiovisivo si è evoluto e che i ritmi e lo stile visivo di, per esempio, Next Generation oggi sarebbero improponibili. Ma un

conto è evolvere e adattare lo stile, un conto è stravolgere ed insultare le basi fondanti di un franchise. Negli anni questa serie ci ha abituati a personaggi incapaci di entrare pienamente in empatia con il pubblico (salvo rare eccezioni): piagnucolosi e problematici all'inverosimile al punto da diventare molesti, incapaci di seguire una condotta disciplinata, salvo poi essere bloccati da dubbi etici e dal regolamento solo quando richiesto dalla sceneggiatura. Questa quinta stagione fa ben poco per rettificare una tale deriva, anche se forse un minimo ci prova. A partire dalla trama orizzontale (il solito stramaledetto mistero da risolvere nell'arco della stagione) che fonda le sue basi su uno degli episodi più belli e suggestivi di Star Trek TNG (Il segreto della vita), che in effetti avrebbe potuto avere un potenziale

immenso se ben sfruttato.

Avrebbe... ovviamente... perché l'incapacità di scrittura di questi autori ovviamente riesce a banalizzare e appiattire tutte le componenti filosofiche dell'idea di partenza, soffermandosi e spiegando elementi secondari e sorvolando su implicazioni molto più profonde che vengono tristemente dimenticate.

Il tutto all'interno di dinamiche tra i personaggi spinte da conflitti che il più delle volte sembrano nascere senza un reale motivo, create solo per dare un momento "drammatico" in pasto allo spettatore.

I pochi elementi e spunti interessanti (ad esempio tutta la storia del dottore da un certo episodio in poi) si perdono in una mare di banalità e pisto-lotti morali non richiesti.

Peccato anche per i Breen, una razza già nota ai Trekker di vecchia data, che qui vengono un pochino approfonditi ma che alla fine risultano una minaccia piuttosto ottusa e maldestra, tanto che per renderli temibili vengono dotati di una improbabile corazzatura dalle dimensioni assolutamente fuori scala (a occhio perfino più grande di un cubo Borg) che basterebbe da sola per dominare l'universo, alla faccia della "super arma" che si cerca di non far cadere nelle loro mani.

Per fortuna questo insulto a Star Trek è terminato!

Per quanto mi riguarda il suo unico merito è stato originare "Strange New Worlds". ■



Di Massimiliano Conte

Lower Decks arriva al termine della sua corsa con questa quinta stagione, esattamente lo stesso numero raggiunto da Discovery.

Ma se la serie di cui ho parlato (molto negativamente) nella precedente pagina è stata vittima di vari cambi di showrunner nel corso della sua esistenza, elemento che ne ha decretato anche una certa discontinuità narrativa, Lower Decks ha invece potuto godere di un'unica direzione dall'inizio alla fine, donandole una coerenza interna ed una crescita dei personaggi verosimile nel corso delle sue cinquanta puntate.

Ma prima di entrare più nello specifico sento di dover fare una piccola, doverosa precisazione: questa serie va guardata con molta leggerezza, pensandola come un omaggio divertito (e divertente) a tutti i luoghi comuni della saga di Star Trek che, nel bene e nel male, hanno rappresentato questo storico franchise nei suoi anni d'oro. E' un patto fondamentale che

dovete stringere con gli autori del cartone, altrimenti finirete per rigettarlo come ha fatto il buon vecchio Fabio FBS Simonetti, soffermandovi sul fatto che i componenti di questo equipaggio "non si comportano come ufficiali della Flotta Stellare!" e non accettando la serie in toto. Se riuscirete ad evitare quanto appena detto, troverete invece un mondo di riferimenti a tutte le serie di Star Trek esistite fino ad oggi, con particolare attenzione a TNG, DS9 e VOY.

La loro conoscenza non è necessaria per godere dello show, ma certamente averle viste rende molto più intrigante la visione di Lower Decks.

Per quanto riguarda le storie di puntata, queste sono molto "trekkiane" ed è evidente come la mente dietro a tutto, Mike McMahan, sia stato un grande fan di The Next Generation.

Circa la qualità di questa quinta stagione, personalmente ho avvertito una minor brillantezza e qualche segnale di stanchezza rispetto alle

stagioni scorse, forse anche per la necessità di dover dare una degna conclusione al percorso di tutto l'equipaggio della Cerritos.

Alla fine di tutto, comunque, il calo (se davvero c'è stato), è poca cosa rispetto alla qualità generale del prodotto e la sua conclusione, una volta tanto, sembra giungere nel momento più opportuno.

La serie infatti pare aver detto ciò che voleva dire senza aver eccessivamente "allungato il brodo" e, al contempo, senza aver lasciato elementi irrisolti lungo il suo percorso.

Una qualità che, nei seriali di oggi, è merce davvero rarissima e che è ancora più apprezzabile in un prodotto che, per via della sua stessa natura irriverente, avrebbe potuto prestare molta meno attenzione a questo aspetto.

Per quanto mi riguarda una quinta stagione promossa (come tutta la serie) che merita di essere vista.

Piccola nota finale per una "fake news" circolata a seguito della puntata finale della serie, nella quale i Klingon "diversi" della prima stagione di Discovery vengono mostrati per pochi secondi come appartenenti ad una realtà parallela, un dettaglio che ha fatto credere(o sperare) alcuni fan che tutta quella orrida serie fosse stata esclusa dal canone ufficiale.

Non è così, ma forse è proprio quello che voleva suggerire McMahan alla Paramount... chissà. ■

50 VOLTE ANTAGAMERS

Di Massimiliano Conte

Era febbraio 2019 quando on-line resi disponibile agli abbonati Patreon il primo numero di Antagamers, con una grafica ben diversa da quella di oggi, ma già con tanti titoli e articoli che incarnavano la volontà di portare contenuti che, credevo allora come credo oggi, potessero essere interessanti per tutti gli appassionati di videogames.

Sfogliando proprio quel numero mi sono imbattuto nell'articolo che potete vedere nella pagina qui accanto e che, riletto a sei anni di distanza, sottoscriverei parola per parola anche oggi. Non è una cosa scontata, ma denota che probabilmente il cuore che mi ha spinto ad iniziare questo percorso è ancora lì.

Ho quindi deciso di riproporvi proprio ciò che scrissi all'epoca, in quanto applicabile tranquillamente anche oggi a questo e ai prossimi numeri di una rivista che, sei anni dopo, è ancora qui con voi, nonostante le tante difficoltà che negli anni si sono succedute nella sua creazione.

Una seconda cosa che pensavo di fare da tempo e che ho rimandato fino a questo cinquantesimo numero è il listone di tutti i giochi storici e hardware di cui abbiamo parlato fino ad oggi e che potrete consultare girando (almeno virtualmente) pagina.

L'elenco è suddiviso per piattaforma ed in ordine cronologico, con accanto il numero della rivista sul quale compare l'articolo dedicato. Ovviamente la suddivisione in formati è un

pochino arbitraria e soggettiva, alcuni titoli usciti su Amiga esistono anche per C64, ma volutamente in alcuni casi ci si è soffermati su questa o quella piattaforma nella recensione. Giusto per fare qualche esempio, di Power Drift abbiamo parlato principalmente della sua versione 8 bit Commodore, mentre di Space Crusade, pur essendo un gioco multiplatforma, è stata recensita la sua versione Amiga. Poi ci sono casi, come Stunt Car Racer, nei quali si è dedicato spazio ad entrambe le versioni.

Insomma credo abbiate capito il senso della suddivisione e il modo nel quale leggerla.

Scorrendola vi renderete conto che i titoli di cui abbiamo già parlato sono tanti, ma sapete cosa è veramente buffo?

Nonostante gli innumerevoli giochi già trattati, se penso a quanti capolavori non sono ancora comparsi su queste pagine mi sento quasi colpevole nei vostri confronti!

Un motivo in più per continuare questo progetto cercando di inserire anche tutti gli altri giochi ancora assenti che hanno però rappresentato, chi più e chi meno, una tappa fondamentale nella nostra (oramai lunga) esperienza videoludica!

Anzi, con l'occasione sono qui a dirvi che lo spazio su queste pagine è anche a vostra disposizione: se non trovate un titolo che avete amato, scrivete in un italiano decente e avete voglia di buttare giù un articolo da vero Antagamers, non avete che da scrivermi via mail o in privato su Facebook... chissà che nel prossimo numero non ci sia anche il vostro nome!

non dimentichiamo le emozioni

Ricordo mio padre che mi raccontava come viveva da ragazzo, tra tuffi nei fiumi di campagna, serate in cinema fumosi e bar pieni di gente in silenzio a seguire i primi quiz di Mike Buongiorno sull'unico canale disponibile in televisione.

Tutte cose che mi sembravano bizzarre, perché così distanti dalla mia vita quotidiana di ragazzino degli anni ottanta, tra fiumi inquinati, divieti assoluti di fumare nei luoghi pubblici e decine di canali tra cui scegliere su ciascuno dei tre televisori presenti a casa mia.

Mi sorge allora una domanda spontanea: se oggi fossi io a raccontare la mia adolescenza a mio figlio, quanto distante, assurdo e (probabilmente) invivibile troverebbe quel mondo in cui sono cresciuto?

Di getto mi verrebbe da dire che, in fondo, la realtà non è così tanto cambiata, ma basterebbero pochi attimi per realizzare che le abitudini del 2019 sono davvero anni luce distanti da quelle in cui siamo cresciuti noi AntaGamers negli anni ottanta e novanta, al punto che alcune consuetudini di allora, del tutto "normali" per voi che state leggendo, oggi non possono che dare l'impressione di un'epoca infernale in cui vivere!

Niente cellulari, tanto per cominciare. Niente internet e tutti i suoi incredibili servizi annessi. Solo telefoni fissi. Niente console ultrapotenti, ma videogame spartani e piuttosto distanti da quelli che potevamo trovare in sala giochi. Ah già, le sale arcade... dovremmo



necessariamente spiegare anche quel tipo di intrattenimento a nostro figlio. Niente Netflix e simili, sostituiti da videonoleggi dove fisicamente si andavano a prendere (e riportare) i film su cassetta!

Non stento a credere che un ragazzo di oggi, sentendo tutto questo, preferirebbe la realtà che lo circonda a quella che abbiamo vissuto noi, e... avrebbe perfettamente ragione! Ok, lo so, detto da me, su una rivista del genere, suona un tantino strano, ma dobbiamo sfatare il mito del "si stava meglio quando si stava peggio" e dobbiamo dire addio alla convinzione che la nostra adolescenza sia coincisa con il momento migliore dell'evoluzione umana.

La realtà è che quegli anni erano belli semplicemente perché noi eravamo giovani, pieni di vita e spensierati. Punto.

In maniera molto diretta va detto che tanti dei vecchi videogiochi che abbiamo consumato da piccoli fanno schifo, anche considerando i limiti tecnici dell'epoca.

Eravamo noi a renderli speciali con la nostra voglia di essere felici.

E proprio perché una parte di me non ha mai perso quella voglia di essere felice, non ho mai smesso di sperimentare nuove esperienze ludiche, godendo di tutte le meraviglie che questo settore mi ha rega-

lato in trent'anni di evoluzione

A conti fatti sono le emozioni che rendono grande ogni cosa che ci accade, a prescindere dal mezzo con cui le viviamo. Ed è questo che noi abbiamo il dovere di raccontare alle generazioni di oggi quando parliamo di tutto ciò che li ha preceduti. Vale per tutto, ma vale ancora di più per i videogiochi, dato che noi siamo quelli che li hanno visti evolversi da ammassi di pochi pixel a immensi open world tridimensionali con grafica foto realistica.

Chi meglio di noi "anta" può raccontare le emozioni che questo ha comportato?

Nessuno.

E visto che ho sempre pensato che la nostalgia (oltre ad essere "canaglia") sia anche un grosso macigno che, una volta messo sulle spalle, ci impedisce di goderci il presente... facciamo in modo di essere sempre animati dalle emozioni e lasciamo la nostalgia ad altri.

Perché noi Antagamers non adoriamo il passato, lo rispettiamo. Noi Antagamers non schifiamo il presente, ma lo viviamo. Noi Antagamers non temiamo le novità del futuro, ma le aspettiamo trepidanti.

Noi Antagamers... non dimentichiamo le emozioni!



L'ELENCO DEI PRIMI 50 NUMERI

ATARI VCS/2600

	N.
HERO	1
COMBAT	2
RIVER RAID	2
PITFALL!	3
SPACE INVADERS	3
ADVENTURE	4
DARK CHAMBERS	4
SUPERMAN	5
E.T.	5
PAC MAN	7
PITFALL II - LOST CAVERNS	7
ASTEROIDS	8
VANGUARD	9
STAR RAIDERS	10
DECATHLON	10
VIDEO CHESS	11
DIG DUG	12
SECRET QUEST	12
JOUST	13
BERZERK	14
SKY DIVER	15
POLE POSITION	15
DEFENDER	16
ENDURO	17
CRYSTAL CASTLES	18
IL CUBO DI RUBIK	19
SOLARIS	20
KABOOM!	21
DEMON ATTACK	22
MS. PAC-MAN	23
CHAMPIONSHIP SOCCER	24
RIDDLE OF THE SPHINX	24
MARIO BROS.	25
PHOENIX	26
KEYSTONE KAPERS	27
BREAKOUT	28
SUPER BREAKOUT	29
BATTLEZONE	29

AIR-SEA BATTLE	30
MISSILE COMMAND	31
YARS' REVENGE	32
SPACE SHUTTLE	33
DESERT FALCON	34
STAR WARS: JEDI ARENA	35
STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK	35
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	35
STAR WARS: THE ARCADE GAME	35
GALAXIAN	36
KANGAROO	37
CENTIPEDE	38
CUSTER'S REVENGE	39
CHOPPER COMMAND	40
RAIDERS OF THE LOST ARK	41
FIRE FIGHTER	42
VIDEO OLYMPICS	43
FLAG CAPTURE	44
MOON PATROL	45
SKATE BOARDIN'	46
JUNGLE HUNT	47
ROBOT TANK	48
OUTLAWS	49
HAUNTED HOUSE	50

INTELLIVISION

	N.
NIGHT STALKER	1
DRACULA	2
AD&D CLOUDY MOUNTAIN	3
MICROSURGEON	4
UTOPIA	5
BOXING	6
PBA BOWLING	7
AD&D TREASURE OF TARMIN	8
BUMP 'N' JUMP	11
PGA GOLF	13
NBA BASKETBALL	19
TRON DEADLY DISCS	21
HAPPY TRAILS	23
THUNDER CASTLE	25
TRUCKIN'	32
BEAUTY AND THE BEAST	40

STAR STRIKE

47

C64**N.**

IK+

1

IMPOSSIBLE MISSION

1

BARBARIAN

2

IMPOSSIBLE MISSION 2

2

RALLY SPEEDWAY

3

BARBARIAN 2

3

EMLYN HUGES

3

INTERNATIONAL SOCCER

5

GHOSTBUSTERS

5

PIT STOP 2

6

CREATURES

6

THE LAST NINJA

7

THE LAST NINJA II

8

PROJECT FIRESTART

8

GHOST'N GOBLINS

9

THE LAST NINJA 3

9

GHOULS 'N GHOSTS

10

BIONIC COMMANDO

11

BUBBLE BOBBLE

12

CREATURES 2:

12

TORTURE TROUBLES

12

LASER SQUAD

13

BATMAN THE MOVIE

15

SHINOBI

16

MAYHEM IN MONSTERLAND

16

THE UNTOUCHABLES

17

THE NEWZELAND STORY

18

ARMALYTE

19

ONE ON ONE

20

GOLDEN AXE

20

POWER DRIFT

21

MAD DOCTOR

22

CATALYPSE

22

ELITE

23

PETER SHILTON'S

23

HANDBALL MARADONA

24

ROBOCOP

25

RASTAN

26

KIKSTART 2

27

ZAK MCKRACKEN AND THE

27

ALIEN MINDBENDERS 28

KATAKIS 29

ARKANOID 30

TURBO OUTRUN 30

ARKANOID REVENGE OF DOH 31

WONDERBOY IN MONSTERLAND 32

LITTLE COMPUTER PEOPLE 33

BLACK TIGER 34

BATTLESHIPS 35

HUDSON HAWK 36

NINJA SPIRIT 38

SILKWORM 40

REVS 41

SALAMANDER 42

DICK TRACY 43

TUSKER 44

ARCHON 45

CALIFORNIA GAMES 46

HAMMERFIST 47

PAC-LAND 48

COMBAT SCHOOL 49

HERO 50

C64-AMIGA**N.**

STUNT CAR RACING 4

TURRICAN 4

RICK DANGEROUS 7

RICK DANGEROUS 2 12

MYTH: HISTORY IN THE MAKING 14

TURRICAN II: THE FINAL FIGHT 14

RAINBOW ISLANDS 24

INTERNATIONAL 3D TENNIS 34

MONDIAL SIMULATION 1990 35

AMIGA**N.**

WING COMMANDER 1

FA 18 INTERCEPTOR 2

ROBOCOP 3 2

NORTH & SOUTH 3

THUNDERHAWK 3

KICK OFF 4

WINGS	4
LOTUS ESPRIT	
TURBO CHALLENGE	5
HUNTER	5
LEMMINGS	8
SIERRA SOCCER	9
SUPER CARS 2	10
RUFF 'N' TUMBLE	10
HERO QUEST	13
SPACE CRUSADE	15
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	16
EPIC	17
GOAL!	17
FIRST SAMURAI	18
ALIEN BREED	21
SPEEDBALL 2	22
KICK OFF 2	23
CRUISE FOR A CORPSE	23
BODY BLOWS	24
UNIVERSE	24
ROBOCOP 2	25
ZOOL	25
CHUCK ROCK	28
THE MANAGER	29
INDIANA JONES AND	
THE LAST CRUSADE	30
ROCKET RANGER	33
SUPER OFF ROAD	33
LIONHEART	35
SHADOW FIGHTER	36
SHADOW OF THE BEAST	37
MEGA-LO-MANIA	37
LOST PATROL	38
BC KID	39
SUPERFROG	40
THE BLUES BROTHERS	41
WORMS	42
WALKER	43
HYBRIS	44
BATTLE SQUADRON	44
TV SPORTS BASKETBALL	45
PROJECT X	46
ADVANTAGE TENNIS	47
WOLFCHILD	49
THE CHAOS ENGINE	50

AMIGA-MS DOS

N.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2
THE SECRET OF	
MONKEY ISLAND 2	3
DUNE	4
THEME PARK	5
CENTURION	6
FLASHBACK	6
SID MEIER'S CIVILIZATION	7
SENSIBLE SOCCER	8
RED BARON	9
PRINCE OF PERSIA	10
CANNON FODDER	11
INDIANA JONES AND	
THE FATE OF ATLANTIS	13
4D SPORT DRIVING	14
KNIGHTS OF THE SKY	15
4D SPORTS BOXING	16
EYE OF THE BEHOLDER	19
BATTLEHAWKS 1942	20
LEMMINGS 2	20
MORTAL KOMBAT	26
F1 GRAND PRIX	27
DUNE II	27
SENSIBLE WOLRD OF SOCCER	30
MOONSTONE	31
THEIR FINEST HOUR	
THE BATTLE OF BRITAIN	32
EYE OF THE BEHOLDER II	32
SYNDICATE	35
SIM CITY	36
CHAMPIONSHIP MANAGER	42

MS DOS

N.

UFO ENEMY UNKNOWN	1
SAM & MAX	6
SCREAMER	7
IRON ASSAULT	8
WING COMMANDER II	9
WING COMMANDER III	10

GHOSTBUSTERS

FLASHBACK

SCUDETTO 97/98

12

WING COMMANDER IV

14

DAY OF THE TENTACLE

15

X-WING

16

STAR TREK

REPUBLIC COMMANDO

17

ROGUE SPEAR

20

POD

22

STAR WARS REBELLION

22

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

23

THE 25th ANNIVERSARY

18

KINGHTS OF THE OLD

REPUBLIC II THE SITS LORDS

24

WOLFENSTEIN 3D

19

WARLORDS II

21

PROJECT I.G.I

25

ALONE IN THE DARK

22

BRIDGE COMMANDER

26

SIM COPTER

23

COMMANDOS

WIPEOUT

25

DIETRO LE LINEE NEMICHE

28

DOOM

29

THE SABOTEUR

30

MICRO MACHINES 2

30

STYX - MASTER OF SHADOWS

31

STAR WARS: DARK FORCES

31

SID MEIER'S CIVILIZATION III

34

STAR TREK - JUDGMENT RITES

32

GHOST RECON

35

MECHWARRIOR 2

33

DEAD SPACE

39

BIG RED RACING

34

FIFA 98 - ROAD TO WORLD CUP

41

GRAND PRIX 2

36

ASSASSIN'S CREED

41

GRAND PRIX MANAGER 2

37

ASSASSIN'S CREED II

42

DUKE NUKEM 3D

38

WINGS REMASTERED

44

SCREAMER 2

39

NOCTURNE

44

SYNDICATE WARS

40

FM 2007

45

ECSTASIA

43

FALLOUT 3

46

UNDER A KILLING MOON

48

FALLOUT NEW VEGAS

47

HALF LIFE

49

STAR TREK: ARMADA

50

WINDOWS

N.

GRAND PRIX LEGENDS

1

NES

N.

PRINCE OF PERSIA

LE SABBIE DEL TEMPO

1

SUPER MARIO BROS

18

KINGHTS OF THE OLD REPUBLIC

2

KID ICARUS

21

MASTER OF ORION 2

3

DUCK HUNT

26

OPERATION FLASHPOINT

5

THE LEGEND OF ZELDA

31

MASS EFFECT

6

ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK

32

MASS EFFECT 2

7

WILD GUNMAN

43

MASS EFFECT 3

8

GOTHIC

9

PLAYSTATION

N.

MAX PAYNE

12

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

14

GOAL STORM

13

FASTER THAN LIGHT

14

ISS PRO

14

WING COMMANDER PROPHECY

15

ISS PRO 98

15

STAR TREK TNG

PRO EVOLUTION SOCCER

37

BIRTH OF THE FEDERATION

16

PRO EVOLUTION SOCCER 2

38

SID MEIER'S CIVILIZATION II

17

DINO CRISIS
RESIDENT EVIL

45
50

PLAYSTATION 2

N.

GRAND THEFT AUTO III
GTA: VICE CITY
PRO EVOLUTION SOCCER 2
GTA: SAN ANDREAS

11
21
38
44

VARIE

N.

ARMOR ATTACK	(Vectrex)	9
AVENGER	(VIC-20)	23
SPACE WARS	(Vectrex)	28
WONDERBOY III	(Master System)	34
CYBERNOID	(Spectrum)	39
BATMAN RETURNS	(Super NES)	41
SMURF	(Colecovision)	42
SUPER MARIO KART	(Super NES)	43
BLACK BELT	(Master System)	44
THE ORDER 1886	(PS4)	46
RESIDENT EVIL ZERO	(Gamecube)	49

ARCADE

N.

BURGER TIME	16
CIRCUS CHARLIE	19
VIRTUA STRIKER	20
ZAXXON	21
MS PAC-MAN	22
BREAKOUT	28
CRIME FIGHTERS	44
XEVIOUS	46
JUNGLE HUNT	47
AMIDAR	48
GALAXY FORCE 2	49
HYPHER HOLYMPIC	
e HYPHER SPORTS	50

HARDWARE

N.

CREATIVISION	1
C64GS	1
COLECOVISION	2
3DFX	2
ATARI 5200	3/4
AMIGA CD32	3
VIRTUAL BOY	4
VIDEOPAC	5
DANDY	5
SUPERCHARGER	6
ATARI 7800 PRO SYSTEM	6
ARCADIA 2001	7
ATARI JAGUAR	7
SEGA SG-1000	8
AMSTRAD GX-4000	8
VECTREX	9
COMMODORE CDTV	9
ASTROCADE	10
ATARI LYNX	10
MICROVISION	12
3DO INTERACTIVE MULTYPLAYER	13
C-16 / PLUS 4 / C116	14
NEO GEO	15
ATARI XE/GS	16
SHARP X68000	17
FAIRCHILD CHANNEL F	18
AGEIA PHYSX	19
FAMICOM/NES	20/21
FAMICOM DISK SYSTEM	22
NOKIA N-GAGE	23
MICROSOFT SIDEWINDER	
FORCE FEEDBACK	24
SEGA MASTER SYSTEM	25
SEGA MEGADRIVE	26
SEGA MEGA-CD	27
SEGA 32X	28
ATARI VCS/2600	29/30/31/32/33/34
MATTEL INTELLIVISION	37/38
SUPER NES	41
META QUEST 3	43
APPLE VISION PRO	45
PLAYSTATION	46/47/48

ANTACONTEST

OGNI EURO

**DONATO ENTRO IL GIORNO 20 DEL MESE
(VIA PAYPAL O PATREON)**

**EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE,
DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DEL MESE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!**

**POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRIBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!**



**RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI**



Circa cinque anni fa, è nato, negli Stati Uniti, il "fenomeno" personal computer. Quasi per caso o, comunque, soprattutto dalla genialità e dalla sperimentazione di alcuni hobbysti. Considerando il costo, le prestazioni sono subito sembrate eccezionali: ed è stato il "boom". Anche da noi sono ormai più di due anni che esiste questo mercato, le cui proporzioni oggi non sono più trascurabili.

La rapidità con la quale il fenomeno si è manifestato ha sorpreso praticamente tutti, americani compresi, portando con sé anche qualche problema. L'industria delle memorie e dei minifloppy, ad esempio, ha dovuto correre rapidamente ai ripari per soddisfare la mole di richieste; di questo fatto si è risentito direttamente anche in Italia qualche tempo fa, quando era facile acquistare il personal, un po' meno acquistare l'unità disco.

Un aspetto che ci interessa anche di più, in questo momento, è il fatto che si sia sviluppata una grande quantità di macchine con caratteristiche molto diverse le une dalle altre, soprattutto in base al tipo di obiettivo con cui sono state progettate. Accanto a realizzazioni orientate soprattutto all'utilizzazione domestica, come nel caso dei primi apparecchi, sono sorte macchine pensate più che altro per favorire l'informatica a basso costo nelle piccole aziende. In altre parole, nelle quali si è cercato di privilegiare il più possibile quelle funzioni e quegli aspetti che interessano nell'utilizzazione in qualche modo gestionale, o, in ogni caso, non domestica. Per queste realizzazioni l'appellativo di personal computer, nato sulla base di presupposti differenti, non è il più indicato, e ci sembra preferibile la definizione, spesso usata, di "microcomputer" (più generica ma più propria). Non siamo d'accordo, viceversa, con la diversificazione che a volte viene fatta fra "personal" e "home" che tende a considerare il primo un prodotto orientato in direzione più professionale rispetto al secondo. È naturale che ci interessi inquadrare l'Atari: appartiene, ovviamente, alla "famiglia" dei microcomputer e può (anzi deve) essere considerato un personal (o un home, se si preferisce questa dizione) nel senso più proprio del termine.

Si è fatto desiderare un po' in Italia, soprattutto perché è stato necessario attendere la disponibilità della versione PAL, cioè quella per lo standard televisivo adottato in Italia. Ricordiamo che negli Stati Uniti è utilizzato l'NTSC (come in Giappone), mentre in Europa la stragrande maggioranza dei Paesi usa il PAL (l'altro è



ATARI 800



di Marco Marinacci

Atari 800



il SECAM, francese). L'Atari è concepito soprattutto per essere collegato al tv color domestico e, naturalmente, questo è possibile solo se televisore e computer utilizzano lo stesso standard.

Le prime macchine in NTSC sono arrivate in Italia verso l'inizio di quest'anno; il pubblico ha potuto vederle in funzione, alle varie fiere, collegate con costosi monitor a colori Barco (il prezzo del solo monitor è superiore a quello del computer...) negli stand della Adveico, importatrice per l'Italia dei computer Atari. Il nome Adveico è già noto a chi segue il mercato dei microcomputer; specifichiamo tuttavia che esistono due società, sebbene strettamente collegate: la Adveico e la Adveico Data Systems. La prima opera da tempo nel campo dell'alta fedeltà (ed ha ora intrapreso anche la distribuzione dell'Atari), mentre la seconda è nata da circa un anno e si occupa di Zenith, Onyx e Diablo (ma non, appunto Atari).

Fondata nel 1972, la Atari si è rapidamente costruita un grosso nome nel campo dei "videogiochi intelligenti". Nel '76 è entrata

Costruttore:

Atari Inc., Computer Division
P.O.Box 427, Sunnyvale, California 94086

Distributore per l'Italia:

Adveico s.r.l.
Via Emilia Ovest 129, 43016 S. Pancrazio (PR)

Prezzi:

non ancora stabiliti al momento di andare in stampa.

a far parte della Warner Communications Inc., famosissima specie nel mondo delle comunicazioni di massa (cinema e televisione), ma anche in molti altri campi, dai dischi ai libri, ai giocattoli, allo sport (alla Warner appartiene fra l'altro la squadra di calcio Cosmos di New York, quella di Pelé). A questo proposito ci sembra opportuno chiarire ai lettori che l'importazione dei prodotti Atari avviene in Italia, su due canali distinti: la Adveico si occupa solo del settore computer, mentre la serie dei videogiochi è commercializzata dalla Melchioni (che, tra l'altro, con la sua branca Computertime opera anche nei computer, non Atari bensì Sharp).

La gamma di personal comprende due modelli, il 400 e l'800, di impostazione molto simile; differiscono, fondamentalmente, per la tastiera e la capacità di memoria. Una caratteristica è che, quasi a proseguimento della tradizione dei videogiochi, prevedono l'utilizzazione di "cartucce" che contengono in ROM, il software: con la cartuccia del BASIC l'Atari è un personal computer, con la cartuccia dello Star Raider si trasforma in un sofisticatissimo e potentissimo videogioco. Ricordiamo, infatti, che i videogiochi intelligenti altro non sono, in pratica, che computer "dedicati" a particolari applicazioni: si tratta sempre di ricevere certe informazioni da unità di ingresso (tastiera, cloche o paddle — racchette — che siano), elaborarle e presentarle su un video. Esistono del resto, praticamente per tutti i computer in commercio, programmi di giochi più o meno sofisticati, anche a seconda delle caratteristiche (soprattutto grafiche) della macchina per la quale sono concepiti. La Atari a questo proposito, si è mossa nella direzione della ricerca del miglior compromesso fra il videogioco di caratteristiche sofisticate e il personal computer: nel modello 400 ha privilegiato l'aspetto gioco, soprattutto con la scelta della tastiera "liscia", mentre l'800 è dotato di una tastiera normale che ne consente l'uso senza problemi anche per applicazioni "serie". Come d'obbligo per un sistema che ha delle pretese nel campo del videogioco, sono stati tenuti in particolare considerazione aspetti come la grafica e la produzione di suoni ma contemporaneamente, appunto per realizzare un personal computer che fosse effettivamente utilizzabile come tale (e non solo come gioco), non sono state trascurate altre caratteristiche della macchina, a livello di sistema operativo, DOS e linguaggi di programmazione; ad esempio il BASIC è dotato di una aritmetica e di una gestione di stringhe sicuramente all'altezza della si-

tuazione nell'uso domestico.

Anticipando in parte le conclusioni dell'articolo, possiamo dire che ci sembra che il compromesso sia stato più che felicemente raggiunto. Non si può dimenticare, d'altra parte, che dietro queste macchine si trova il back-ground sia di una casa specialissima in videogiochi, come l'Atari, sia di un "impero dell'impatto" quale è la Warner Communications.

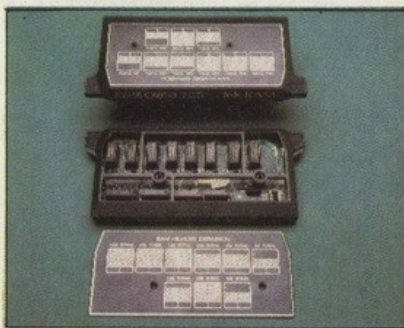
Veniamo finalmente a noi: il primo Atari con modulatore PAL è arrivato in Italia ai primi di giugno, direttamente dall'aeroporto allo stand Adveico durante l'EDP USA. Alla fine della mostra abbiamo portato con noi in redazione un sistema composto da una unità centrale Atari 800 con 48 Kbyte di RAM (espansione massima) e una unità a mini floppy (5" e 1/4 da 90 Kbyte; e, naturalmente, un'ampia serie di



cartucce per le applicazioni più disparate: dal BASIC all'Assembler, al Music Composer, al gioco degli scacchi, al Telelink (per le applicazioni di telematica) eccetera, compreso naturalmente il (meritatamente) famoso Star Raider. Nei mesi di giugno e luglio (e agosto, ovviamente) la situazione nell'importazione Atari era per forza di cose un po' confusa, trattandosi dell'avvio della distribuzione; la normalità dovrebbe partire da settembre, cioè dal momento in cui questa rivista sarà in edicola. L'uscita in contemporanea con l'inizio della distribuzione regolare ha comportato da parte nostra la necessità di accettare qualche piccolo compromesso, quale quello di non aver potuto esaminare il sistema completo (interfaccia, stampante, modem eccetera). Tuttavia abbiamo ritenuto preferibile, data l'eccezionalità dell'avvenimento, non mancare di presentare al pubblico italiano una significativa vista d'insieme della macchina. Naturalmente torneremo molto presto sull'argomento, anche perché siamo certi che l'Atari farà parlare parecchio di sé in Italia nel prossimo futuro.

Atari 800

A destra, i moduli RAM vengono inseriti negli appositi slot dopo aver asportato il coperchio. Qui sotto è visibile l'interno di una cartuccia ROM (si tratta della ROM del BASIC) e di un modulo RAM da 16 K.



È prevista un'uscita per il collegamento di un monitor, che assicura una qualità di immagine certamente superiore a quella di un comune televisore. Nella foto è mostrato un monitor Barco da 14", di elevata qualità (e prezzo...). I prodotti Barco sono distribuiti in Italia dalla Telav.

La gamma e il sistema Atari.

L'utente Atari ha a disposizione un sistema completo, con un'ampia scelta di accessori.

Come abbiamo già accennato, i computer sono due: il 400 e l'800. Le differenze consistono, sostanzialmente, nella tastiera e nella memoria: tastiera normale e memoria espandibile fino a 48 K per l'800, tastiera "soft" (liscia, a sfioramento) e massimo 16 K per il 400. Il resto è praticamente identico ed il software è perfettamente compatibile (purché, ovviamente, non venga saturata la capacità di memoria del 400 e tenendo presente che il 400 non può utilizzare il floppy ma solo il registratore a cassette, in catalogo con la sigla 410).

Le unità a dischetti sono due: la 810, visibile in queste pagine, è un drive singolo, singola faccia, per minifloppy da 5 pollici e 1/4; si collega all'800 semplicemente per mezzo dell'apposito cavo e consente di immagazzinare 88.375 byte (qualcosa più di 86 K). L'altra unità disponibile si chiama 815 e comprende due minifloppy, sempre da 5", singola faccia ma doppia densità; ciascuno dei due drive può così contenere

178 K (356 K in totale); si possono collegare in tutto fino a quattro dischi (quindi quattro unità 810 o due unità 815), per un massimo di 712 K usando due 815 (è ovvio che è sconsigliato usare quattro 810). Non è poco specie se si considera che, vista l'impostazione della macchina, non sembra di doverne sopporre un frequente impiego in situazioni particolarmente onerose dal punto di vista della memoria di massa. Le stampanti disponibili sono tre: una termica, la Trendcom 100 che, carrozzata dalla Atari, ha assunto il nome di 822; vi sono poi due modelli a impatto: la 820 da 40 colonne e la 825 da 80 colonne, in pratica la nota Centronics 737 che ha, anche lei, cambiato nome dopo la "customizzazione" in casa Atari. Le prime due possono essere collegate direttamente al computer, mentre la 825 richiede l'uso del modulo di interfaccia 850, che a sua volta si collega all'800 (o al 400) e consente di pilotare periferiche con interfaccia sia seriale RS-232C, sia 8 bit parallela tipo Centronics ed è programmabile (consente, ad esempio, di settare il baud-rate da 75 a 9600 baud per l'RS-232). Al modulo 850 può essere colle-

gato anche il modem acustico 830, che consente l'allacciamento alla linea telefonica semplicemente poggiando la cornetta sull'accoppiatore (pur con le limitazioni dei modem di tipo acustico, è tuttavia una possibilità interessante; aggiungiamo che è disponibile una cartuccia, denominata Telelink, che contiene in ROM il software necessario per scambiare informazioni via telefono).

È disponibile una penna ottica che consente, ad esempio, di disegnare sullo schermo come su un foglio; desideriamo ricordare che questo è solo l'aspetto più coreografico di una interessante unità di input e che nella computer grafica industriale, ad esempio, (CAD/CAM) la penna ottica trova frequente e fondamentale impiego. Al sistema possono essere collegati due tastierini numerici (forse anche quattro, la letteratura in nostro possesso non specifica questo dato); mentre l'utilità di un *numeric pad* nell'input di numeri è evidente, un po' meno lo è quella di poterne usare più di uno (immaginiamo che questa caratteristica potrà essere apprezzata nell'uso come videogioco). Sono disponibili le classiche "racchette" (*paddle*), con la manopola rotante e il pulsante (per puntare il cannone e per sparare, o per spostare la racchetta e lanciare la nuova pallina, ma anche, volendo, per usi diversi: basta realizzare il software adatto; ad esempio è possibile correlare la posizione delle manopole a quella di un punto "plottato" sullo schermo, o alla frequenza delle note emesse dal generatore di suoni interno al computer). E, simili alle racchette, le *cloche*, o *joystik* (vedi foto), che consentono di pilotare un'astronave o un giocatore di pallacanestro, sparando agli abitanti di Zylon o lanciando la palla nel cesto. O, anche qui, qualcosa di diverso, al limite di più serio: che ne direste di un programma di rappresentazione tridimensionale prospettica, che consenta di ruotare il solido in qualsiasi direzione agendo sulla cloche e magari di modificare il fattore di scala premendo il pulsante?

Restano i moduli di memoria RAM per l'espansione (da 8 o da 16 K ciascuno; ricordiamo che il 400 può essere espanso al massimo a 16 K e l'800 a 48 K). E, naturalmente, il software, disponibile su cassetta (audio), su floppy e, come già detto, in cartucce che contengono i programmi su ROM e che costituiscono una delle caratteristiche più interessanti dell'Atari: basta inserire una cartuccia o l'altra nello slot, e la macchina cambia in un istante la propria fisionomia. Alcuni *package* sono composti di due cassette da inserire contemporaneamente negli appositi alloggiamenti dell'800; con il 400, provvisto di un solo slot, non è ovviamente possibile utilizzare questo software.

Al momento di andare in stampa, ben poco si sa sui prezzi: solo che il 400 dovrebbe costare circa un milione, e l'800 circa due milioni. Quando questa rivista sarà in edicola, tuttavia, dovrebbero essere fissati i valori definitivi; siamo costretti, per ora, a lasciare ai lettori il compito di informarsi,

Atari 800

presso la stessa Adveico. Ovviamente, sul prossimo numero colmeremo questa lacuna pubblicando tutte le nuove informazioni.

La macchina.

Anche se in un computer l'estetica non è certo la cosa più importante, non possiamo tuttavia fare a meno di notare il piacevole aspetto della macchina. Le dimensioni sono molte contenute ed il peso supera di poco i 4 chilogrammi. L'aspetto è curato non solo dal punto di vista delle linee generali, ma anche a livello di finitura della lavorazione. L'involucro è di materiale plastico, adeguatamente spesso e rigido, con la superficie ruvida color nocciola. Questa impostazione caratterizza tutti i "pezzi" della linea Atari e contribuisce a farne un sistema che si tiene volentieri in casa, perché non disturba neppure da un punto di vista estetico.

La parte superiore è costituita dalla tastiera e da un coperchio asportabile, la cui parete anteriore è incernierata e si apre per dare accesso ai due slot nei quali si possono inserire le cartucce con il software in ROM. Rimuovendo il coperchio, invece, si scoprono i quattro slot che servono uno per il modulo ROM 10 K di sistema operativo (CX801-P), gli altri tre per tre moduli RAM da 8 o da 16 kilobyte: l'utente può disporre, dunque, di una quantità di RAM variabile, a passi di 8, da 8 a 48 Kbyte: 8, 16, 24, 32, 40 o 48 K; non vi potrebbe essere più scelta. Aprire o togliere il coperchio è facilissimo: un fermo per l'apertura, due (e due incastri) per l'asportazione. Due piastrelle di metallo, fissate al lato ROM; la parte non schermata del coperchio è invece sagomata a feritoia, per facilitare il raffreddamento dell'interno.

Sul lato posteriore non c'è nulla, solo un foro dal quale esce il cavetto per il collegamento del computer al televisore; il connettore è posto non sul pannello ma nell'interno, direttamente sul circuito stampato del modulatore. Su un pannellino sul lato destro si trovano l'interruttore di accensione, la presa per l'alimentazione (l'alimentatore è esterno, da 9 volt, fornito in dotazione), un deviatore che consente di selezionare due canali diversi per la trasmissione dei segnali al televisore, una presa DIN a cinque piedini per il collegamento di un eventuale monitor video e, infine, lo zoccolo a 13 poli per lo scambio di informazioni con le unità periferiche. Si può collegare il modulo di interfaccia 825, oppure direttamente una unità floppy o una stampante. Ricordiamo che la 825 (la Centronics 737, per intenderci) non può essere collegata direttamente alla CPU ma ha bisogno del modulo 850 (che peraltro consente il collegamento di qualsiasi altra macchina con interfaccia Centronics o RS-232). È invece possibile collegare contemporaneamente il floppy e una stampante (820 o 822), senza bisogno dell'850, nonostante il computer sia provvisto di una sola presa: a questa via viene collegata l'unità floppy che, viceversa, è dotata di due connettori, uno dei quali



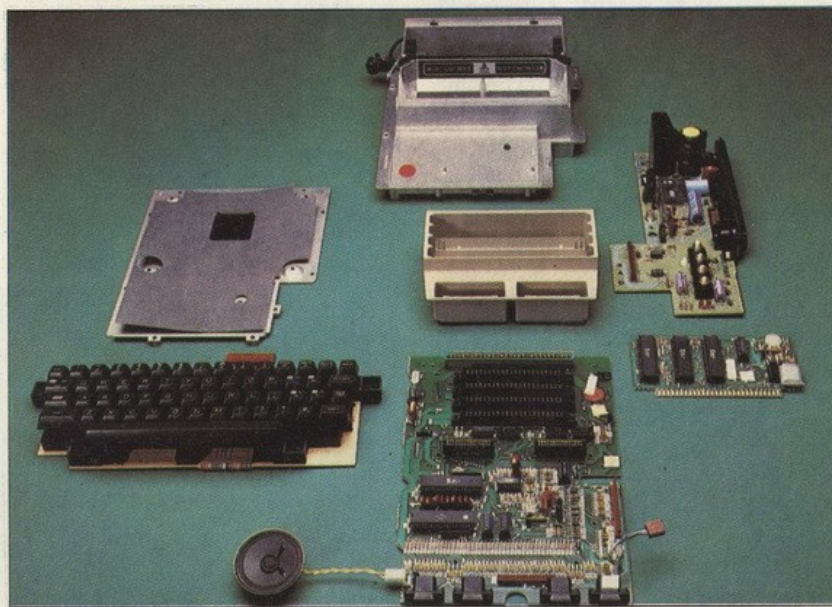
Sulla destra della tastiera (standard ASCM) si trovano la spia di accensione e quattro grossi tasti SYSTEM RESET, OPTION, SELECT e START.

sarà utilizzato per il computer, l'altro per la stampante (o una eventuale seconda unità). Sul davanti, al di sotto della tastiera vi sono quattro prese per il collegamento di quattro joystick, oppure di quattro coppie di paddle (ben otto racchette) o di tastierini numerici.

Infine, veniamo alla tastiera. A differenza del modello 400, l'Atari 800 è stato dotato (con una scelta a nostro avviso molto opportuna) di una tastiera standard ASCII; ovviamente, trattandosi di un prodotto americano e come praticamente in tutti i computer, è di tipo QWERTY (cioè con Z e W scambiate di posto rispetto alle macchine per scrivere italiane, ed M nella prima fila in basso anziché nella seconda; ricordiamo che la denominazione QWERTY deriva dalla successione dei primi sei tasti alfabetici). Con i 57 tasti è

possibile formare sullo schermo oltre 170 caratteri e simboli diversi, che divengono oltre 340 se si considera che ognuno di essi può essere visualizzato in modo normale o in *inverse*: oltre al set di lettere maiuscole e minuscole, numeri e segni vari (punteggiatura ecc.), l'Atari è infatti provvisto di una serie di segni grafici mediante i quali è possibile comporre dei disegni (ovviamente a bassa risoluzione); è da segnalare che sullo schermo possono comparire contemporaneamente tutti i tipi di caratteri, sia in normale sia in *inverse*. Precisiamo che, in ogni caso, le possibilità grafiche dell'Atari non si esauriscono qui ma, come vedremo, si spingono ben più avanti. Tornando alla tastiera, sono compresi l'ESC, il CONTROL, il BACK SPACE e il BREAK. Il CONTROL dà accesso ai grafici (CTRL-P produce, ad esempio, il simbolo dei fiori

La costruzione è estremamente razionale ed eseguita in maniera molto professionale; l'insieme, costituito da numerosi pezzi, risulta molto compatto.



Atari 800

delle carte da gioco) e serve anche per il movimento del cursore e per le altre funzioni dell'editing di schermo (inserimento e cancellazione di caratteri nell'interno di una linea). La scrittura avviene, normalmente, in maiuscolo; per ottenere le minuscole bisogna premere (una sola volta) il tasto CAPS-LOWR; da quel momento in poi la scrittura normale è in minuscolo e le maiuscole si hanno con lo SHIFT; per tornare al modo "normale" (solo maiuscole) bisogna premere contemporaneamente lo SHIFT e il CAPS-LOWR. Un tasto con il simbolo della Atari serve, infine, per selezionare e annullare l'inverse; è presente, infine, anche il tasto TAB, cioè tabulatore; premendo, contemporaneamente al TAB, il CONTROL o lo SHIFT, è possibile rispettivamente fissare o annullare delle posizioni di tabulazione diverse da quelle default che si hanno all'accensione della macchina.

Sulla destra, vicino alla tastiera principale, si trova la spia dell'alimentazione e quattro grossi tasti: START, OPTION e SELECT non hanno effetto quando si usa il computer in BASIC, ma solo quando si utilizzano determinate cartucce (giochi, per lo più); il RESET, protetto da due "paretine" di plastica che ne impediscono efficacemente la pressione accidentale, ha invece effetto in qualsiasi condizione, anche se in maniera diversa a seconda della cartuccia installata: in alcuni casi riporta il sistema alle condizioni iniziali (come all'accensione, per intenderci), in altri esegue un reset meno drastico; in BASIC, ad esempio, il suo effetto è quello di interrompere l'eventuale esecuzione del programma e di riportare il sistema alle condizioni standard (modo non grafico, colori standard eccetera), ma senza distruggere il contenuto della memoria, quindi il programma non viene perso. Anche dal punto di vista della qualità, la tastiera è all'altezza della situazione; l'escursione è buona, non vi sono attriti anomali e la pressione necessaria per l'azionamento è uniforme per tutti i tasti. È stato tenuto in considerazione, quindi, anche questo aspetto che, in alcune realizzazioni non prevalentemente orientate all'uso professionale, viene a volte (a torto) trascurato.

Dopo aver tolto le viti sul fondo del contenitore, si può accedere all'interno. La co-

La cartuccia del Music Composer consente di editare musiche piuttosto complesse (4 voci), con rappresentazione grafica in tempo reale sul pentagramma.



È disponibile un'ampia scelta di cartucce ROM per le applicazioni più varie: dai linguaggi di programmazione ai giochi, alle cartucce educative, al software per telematica.

struzione è impeccabile: ordinatissima, razionale. Al centro della piastra spicca una grossa pressofusione di metallo, con gli alloggiamenti per quattro moduli e due cartucce, avvitata sulla scheda madre; a quest'ultima è fissato, sempre con viti, il modulo con i circuiti dell'alimentazione e del video sul lato destro; sulla parte posteriore, infine, vi è una schedina più piccola inserita in un connettore a pressione. L'insieme, come del resto le dimensioni della macchina fanno supporre anche dall'esterno, è estremamente compatto, grazie anche al fatto che solo una parte dell'alimentazione è interna: con la macchina (ed anche con ciascuna unità floppy) viene fornito un alimentatore esterno alla cui uscita (9 volt continua) viene collegata la macchina. Il microprocessore è il diffusissimo 6502C, con clock a 1.79 MHz. Ricordiamo che il 6502 è utilizzato, fra gli altri, dall'Apple e dal Pet. A quanto afferma il materiale di documentazione in nostro possesso (piuttosto poco, per la verità; manca completamente una descrizione dell'hardware della macchina), nell'Atari vi sono altri tre chip specializzati per la grafica e l'input/output; l'ANTIC è dedicato alla grafica, il CTIA traduce i comandi digitali dell'ANTIC in segnali televisivi e svolge alcune funzioni grafiche, il POKEY gestisce la tastiera, il bus seriale, la produzione di suoni e numerose altre funzioni.

Non poteva mancare, naturalmente, il gioco degli scacchi. Il movimento dei pezzi è ottenuto per mezzo di un "joystick", e sono possibili vari livelli di difficoltà.



L'uso.

Per come è concepito, ed anche grazie al chiaro manuale di istruzioni, l'Atari può essere utilizzato facilmente da chiunque. Basta collegare l'alimentazione ed inserire il cavetto di uscita nell'ingresso antenna del televisore (il connettore è di tipo coassiale da 75 ohm, comune praticamente alla totalità dei tv color moderni): si accende la macchina, si sintonizza il televisore sul canale di trasmissione del computer. Se non c'è nessuna cartuccia inserita, sullo schermo appare "Atari Computer - Memo Pad": l'Atari ora è semplicemente una tastiera con la quale è possibile scrivere (o disegnare usando i caratteri grafici) sullo schermo del televisore. Apriamo lo sportellino a molla: l'immagine sparisce e la spia dell'accensione si spegne. Cosa è successo? Nulla, semplicemente l'apertura dello sportello provoca l'interruzione dell'alimentazione, così non è possibile provocare danni inserendo le ROM con la macchina in funzione. Inseriamo la nostra cartuccia, richiudiamo lo sportellino; immediatamente compare la nuova immagine. Da questo momento, il funzionamento della macchina è condizionato dalla cartuccia impiegata. Prima di inserire la cartuccia, quindi, bisogna decidere cosa si vuole essere: un programmatore, un pilota, un musicista, un giocatore di pallacanestro... Bene, decidiamo (ma a malincuore) di essere un programmatore ed inseriamo la cartuccia del BASIC: sullo schermo leggiamo "READY", il computer è pronto a funzionare. Se abbiamo collegato una unità disco (ovviamente con il relativo alimentatore), appena accendiamo il computer il floppy inizia a funzionare: udiamo una serie di lievi "bip" che segnalano il caricamento del DOS in memoria. Dopo qualche secondo, ecco il READY. La procedura di boot è, dunque, costituita dalla semplice manovra di due interruttori di accensione: uno sul floppy, uno sulla macchina; non potrebbe essere più semplice. Se ora vogliamo sapere quali file sono presenti sul nostro dischetto, cioè se vogliamo eseguire il catalog, istintivamente cominceremo con lo scrivere "catalog" e premere "return": la macchina dà "error". Proviamo con "cat", poi con "dir", poi con "files"... e finalmente andiamo a leggere sul manuale. Contra-

Una cartuccia molto divertente è quella della pallacanestro, specie quando si gioca contro il computer: l'immagine è di una partita di due giocatori "umani" contro due del computer.



Atari 800



Tre momenti dello *Star Raider*, forse il più affascinante dei giochi: la mappa spaziale, l'attacco di due astronavi nemiche, il rifornimento alla base amica. La presentazione grafica è eccezionale; il vostro televisore è il "parabrezza" dell'astronave che state pilotando con la cloche.

riamente alla norma praticamente universale, è necessario eseguire il comando "DOS" che fa comparire sullo schermo un menù di ben 15 opzioni, denominate con le lettere da A ad O. Digitiamo A, che corrisponde a *disk directory*; il computer chiede "search spec, list file?". A questo punto abbiamo di nuovo parecchie scelte: se premiamo semplicemente il RETURN, ci viene presentato sullo schermo l'elenco di tutti i file del disco. Ma possiamo chiedere un catalog selettivo, di un solo file o di gruppi di file, semplicemente specificando un nome o una porzione di nome con il segno di asterisco e/o uno o più punti interrogativi. Se ad esempio si scrive "CR??SYS" si ha l'elenco di tutti i file con nome di quattro lettere, di cui le prime due siano "CR", che abbiano per *extender* SYS; se invece al posto di quest'ultima sigla nel comando si inserisce un asterisco, saranno listati tutti i file il cui nome comincia sempre per CR ed è di quattro lettere, ma qualunque sia l'*extender* (tre caratteri che possono essere aggiunti al nome separandoli da quest'ultimo con un punto, un po' come nel CP/M in cui determinano il tipo di file). In maniera analoga, cioè collocando l'asterisco prima del punto, si può ottenere l'elenco di tutti i file che hanno un determinato *extender*. Infine, si può decidere (seconda parte dell'opzione) di uscire su stampante, semplicemente specificando "P". Una "gestione" del catalog così sofisticata (molto simile a quella del CP/M) non è assolutamente comune in macchine di questa classe; anche le altre opzioni del menù del DOS sono piuttosto potenti. Senza starle a descrivere una per una, diciamo che consentono di ridenominare, cancellare, proteggere, sprotteggere, duplicare qualsiasi file (anche file dati), di eseguire il format e la copia (anche con un solo drive) dei dischi, di creare il *DOS FILE* su un disco (in modo che sia possibile utilizzarlo per il boot), di scrivere e leggere file binari, definire in vario modo unità logiche e fisiche; e, ovviamente, di uscire dal menù tornando sotto il controllo della cartuccia: digitiamo B, premiamo RETURN e siamo tornati al BASIC, riappare il nostro READY. Possiamo caricare un programma con il consueto comando LOAD: LOAD "D: PROVA" carica da disco il programma PROVA; l'opzione "D:" specifica che il caricamento deve essere eseguito dal disco (D1: o D2: in caso di presenza di due unità), e non

dal registratore a cassette. A dire il vero avremmo preferito che, nell'uso con un solo drive, non fosse stato necessario specificare alcuna opzione, al limite utilizzando il comando CLOAD per il caricamento da registratore. Per la scrittura il comando è il classico SAVE, con sintassi identica al LOAD. Nel caricamento è possibile specificare solo alcuni caratteri del nome, seguiti da un asterisco: in questo caso viene caricato il primo file trovato il cui nome inizi per i caratteri indicati; è comodo, può solo succedere di caricare un programma invece di un altro se l'inizio del nome è uguale (è necessario, allora, specificare un altro carattere prima dell'asterisco). Va ricordato che il DOS è indipendente dal BASIC, nel senso che è possibile accedervi anche da altre cartucce (Music Composer e Assembler Editor, ad esempio); in sostanza, è possibile richiamare il menù del DOS da tutte quelle cartucce che prevedono, in qualche modo, l'uso del disco.

Continuiamo a prendere confidenza con il nostro computer. Una cosa che si nota subito è che l'altoparlantino interno emette un leggero "click" ogni volta che viene premuto un tasto, per segnalare il corretto azionamento; è una caratteristica non fondamentale ma, tuttavia, utile. In qualche caso, per la verità, si desidererebbe poter inibire il click, ma nei manuali non è specificato se e come ciò sia possibile. La tastiera, abbiamo accennato, consente l'accesso diretto a tutti i caratteri (maiuscole, minuscole e grafici); mediante combinazioni dei tasti CONTROL, SHIFT, CAPS-LOWR è possibile "lockare" qualunque tipo di funzionamento, in modo normale o, premendo il tasto con il simbolo Atari, in modo inverso. I caratteri sono ben leggibili sul video, che è da 40 colonne per 24 righe; normalmente la macchina lascia un margine di due spazi sulla sinistra e nessuno sulla destra, ma si possono variare (separatamente) questi due valori immagazzinando nelle locazioni 82 e 83 della memoria, con un POKE, rispettivamente i valori del margine sinistro e del destro: POKE 82,5 produce un margine sinistro di cinque spazi. È così possibile restringere l'area di scrittura creando delle "finestre". A proposito della visualizzazione, vogliamo segnalare che il modulatore PAL dell'Atari, sebbene non riesca ovviamente ad assicurare la qualità di immagine che si può ottenere con un monitor a colori, è tuttavia in

grado di produrre immagini molto ben definite e con colori saturi; si tratta sicuramente del miglior modulatore PAL che abbiamo avuto occasione di vedere finora in un personal computer. Anche i suoni, eventualmente generati dal computer, vengono riprodotti dal televisore al quale sono inviati, insieme alle immagini, tramite il cavo che si applica all'ingresso antenna. Visto che siamo in tema di schermo, veniamo all'*editing*. È possibile pulire lo schermo, spostare il cursore nelle quattro direzioni, inserire o cancellare linee spostando verso il basso o verso l'alto quelle che seguono il cursore, inserire o cancellare dei caratteri in una riga (anche qui, spostando gli altri verso destra o verso sinistra). Il tutto avviene senza che vi siano tasti appositamente dedicati a queste funzioni (a parte il BACK SPACE), ma semplicemente con l'uso del CONTROL e dello SHIFT. Sarebbe ancora più comodo avere a disposizione dei tasti specifici, tuttavia non ci sentiamo di muovere una critica in questo senso, sia perché si sarebbe complicata la tastiera con l'aumento del numero di tasti, sia considerando l'impostazione di base dell'Atari (non prevalentemente orientata verso il professionale e quindi tale da far accettare qualche compromesso), sia, soprattutto, perché non vi sono grossi problemi: basta abituarsi all'uso del CONTROL per avere a disposizione un editing ben più pratico e "potente" di quello consentito da parecchi altri personal. Tra l'altro, tutti i tasti sono dotati di *repeat* automatico che facilita queste operazioni; in qualche caso, a nostro avviso, si desidererebbe un repeat più veloce. Per correggere una linea di BASIC basta listarla, poi portarvi sopra il cursore ed eseguire le correzioni richieste; alla fine è sufficiente premere RETURN (non è necessario passare su tutta la riga con il cursore, basta portarsi nella posizione richiesta seguendo qualsiasi cammino sullo schermo). L'unico piccolo appunto che possiamo muovere riguarda l'inserimento di caratteri in una linea: il tasto INSERT va premuto tante volte quanti sono i caratteri da inserire per "far posto" a questi ultimi, mentre sarebbe preferibile poter entrare nel modo inserimento con una sola pressione dell'INSERT, quindi digitare tutti i caratteri da inserire con *scroll* automatico del resto della linea verso destra; ma stiamo forse cercando il pelo nell'uovo. C'è da dire, tra l'altro, che quan-

do si preme il RETURN l'Atari esegue sia un "test" per controllare che l'istruzione non contenga errori di sintassi, sia la "sistemazione" degli spazi nella linea, togliendo quelli superflui ed inserendoli dove necessario: "PRINTA" diventa "PRINT A", per esempio. Il sistema di editing adottato, aggiungiamo, consente di agire anche sul numero di linea, quindi è possibile eseguire duplicazioni; al contrario, se si vuole semplicemente cambiare il numero, ma non duplicare l'istruzione, è necessario prima eseguire l'editing in modo da ottenere il numero richiesto, quindi cancellare la vecchia linea (come sempre, basta scrivere il numero e premere RETURN). La possibilità di agire sul numero è importante perché la macchina non è, purtroppo, dotata di *renumber* automatico delle istruzioni (manca anche l'*auto*, cioè la numerazione automatica durante la stesura di un programma). L'assenza di queste due funzioni, ma soprattutto del *renumber*, ci sembra piuttosto fastidiosa; tra l'altro manca anche la possibilità di cancellare blocchi di linee specificando la prima e l'ultima; può darsi, in ogni caso, che esistano delle utility che colmino queste lacune (o speriamo che vengano rese presto disponibili).

II BASIC.

Abbiamo già accennato ad alcuni aspetti della cartuccia del BASIC (8 K) dell'Atari. In linea di principio, questo interprete non è dissimile da quello degli altri personal computer; le differenze principali riguardano gli aspetti più intrinsecamente collegati alle caratteristiche della macchina, come la grafica e la musica.

Le variabili possono essere sia numeriche sia alfanumeriche, ed il nome può essere lungo fino a ben 120 (!) caratteri, che devono essere lettere maiuscole o numeri (naturalmente il primo carattere deve essere una lettera). Si possono definire vettori e matrici a due dimensioni (di variabili numeriche o alfanumeriche), con numero di elementi limitato solo dalla capacità della memoria. Nello statement *INPUT* manca la possibilità di includere una stringa fra virgolette, quindi è necessario usare prima un'istruzione *PRINT* se si desidera che la macchina presenti un messaggio all'operatore; peccato, perché nell'uso questa possibilità si apprezzerrebbe parecchio. Da segnalare che il comando *LIST* consente di listare il programma non solo sullo schermo, ma anche su un'altra periferica qualsiasi: una stampante, se si specifica "P", o il floppy (opzione "D"); in pratica può essere usato per salvare un programma, al posto del *SAVE*. Il vantaggio sta nel fatto che è possibile, in un secondo momento, richiamare in memoria il programma non solo con il classico comando *LOAD*, ma anche con l'*ENTER*: in questo secondo caso, non viene perso il contenuto precedente della memoria. In sostanza, usando il *LIST* e l'*ENTER* si può realizzare il *merge* di programmi (attenzione alla numerazione delle linee!), possibilità che invece manca in parecchi personal; se ci fosse anche il *renum-*

ber la situazione sarebbe ancora migliore. In maniera analoga al più diffuso *ONER-ROR*, lo statement *TRAP* consente di trasferire l'esecuzione, in caso di errore, ad una linea di programma specificata; qui può iniziare una subroutine che identifichi il tipo di errore e, utilizzando le istruzioni *PEEK*, la linea nella quale questo si è verificato. Inconsueta, ma utile, la presenza di uno statement denominato *POP*, da utilizzare quando c'è il rischio di uscire da una subroutine o da un loop in maniera non "ortodossa" (con un errore o un *GOTO* prima del *RETURN* o del *NEXT*); in questo caso si realizza un'anomalia nella catasta delle variabili che può portare alla saturazione della memoria; il *POP* elimina il problema azzerando l'ultima variabile della catasta che, dopo l'aborto del loop o della subroutine, non verrebbe più utilizzata. Per verificare in pratica questo fatto si può realizzare un loop *FOR-NEXT* con nell'interno un *GOTO* che riporti l'esecuzione al *FOR*; senza il *POP*, dopo poco il computer si "inchioderà" e bisognerà resettarlo per farlo ripartire.

L'uscita su stampante viene stabilita sem-



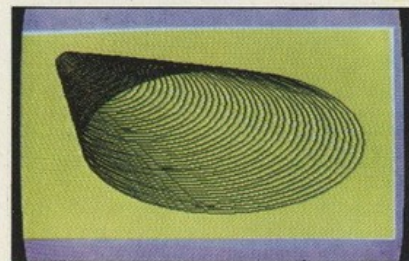
Il disegno a destra è eseguito dal programma listato a sinistra. È interessante agire sui comandi *SETCOLOR* per variare a piacimento i colori visualizzati; notare che si possono variare non solo i colori del disegno, ma anche quelli del listato.

plicemente con l'istruzione *LPRINT*, mentre l'accesso al disco per la scrittura o la lettura di file dati richiede, secondo una procedura piuttosto diffusa, l'apertura di un canale logico e la specifica del nome del file o del tipo di accesso (statement *OPEN*), prima del *PRINT* o dell'*INPUT* seguiti dal numero di canale e dalle variabili o dalle espressioni richieste. Per mezzo delle istruzioni *POINT*, *NOTE*, *PUT* e *GET* è possibile ottenere una gestione dei file con accesso casuale ai dati anche se, a nostro parere, in maniera un po' macchinosa.

L'aritmetica, in virgola flottante con 9-10 digit, può essere considerata adeguata alle caratteristiche della macchina; per la verità avremmo preferito una precisione maggiore (più cifre significative), soprattutto per ridurre gli errori nei calcoli esponenziali (3^3 , ad esempio, non fa nove...); il set di funzioni, comunque, è piuttosto esteso e comprende anche, inconsuetamente, il logaritmo in base 10; le funzioni goniometriche previste sono il seno, il coseno e l'arcotangente, con l'angolo espresso in gradi o in radianti; tutte le altre funzioni, come nelle altre macchine, possono essere ricavate utilizzando queste tre. Completo anche il trattamento delle stringhe; è possibile eseguire concatenamenti, conversioni,

accessi all'interno, eccetera.

Per il resto, c'è ben poco da dire di diverso rispetto alle altre macchine; sono disponibili le classiche istruzioni *FOR - NEXT - STEP*, *GOSUB - RETURN*, *READ - DATA - RESTORE* eccetera; l'unica cosa di cui notiamo la mancanza è il *PRINT USING*, utile soprattutto quando si stampano delle tabelle di dati incolonnati e tutte le volte che si vuole rappresentare un numero troncandone in tutto o in parte i decimali; è vero che si può ottenere lo stesso risultato usando delle subroutine in *BASIC*, ma con il *PRINT USING* è indubbiamente molto più comodo e veloce sia in programmazione sia in esecuzione. Naturalmente è possibile richiamare, da *BASIC*, subroutine in linguaggio macchina. E ora, musica. L'Atari è dotato di un sintetizzatore a quattro voci, nel senso che può emettere contemporaneamente quattro suoni diversi. Lo statement è *SOUND* seguito da quattro espressioni o variabili numeriche; la prima indica la voce (0, 1, 2, 3), la seconda determina la frequenza della nota emessa (come praticamente in tutte le macchine dotate di sezione sonora, i valori



sono correlati geometricamente, e non linearmente, alla frequenza emessa e possono essere compresi fra 0 e 255); la terza variabile determina l'eventuale distorsione che si vuole imporre al suono (per realizzare effetti speciali) e l'ultima il volume. L'emissione del suono continua fino a quando viene incontrata una nuova istruzione *SOUND* (per far tacere una voce basta porre i tre argomenti uguali a zero) o *END*, la durata delle note quindi si regola inserendo dei loop di attesa fra statement successivi. Con questo sistema, l'Atari può formare degli accordi di quattro note, con il volume regolabile separatamente per ciascuna di esse. Insomma si possono realizzare interessanti ... programmi musicali; tra l'altro è facile realizzare un software che legghi il numero da usare nello statement *SOUND* alla nota e quindi alla frequenza da emettere. La cartuccia del *Music Composer* è nata per questo scopo, e consente di scrivere, correggere, arrangiare ed eseguire musiche; il tutto, con rappresentazione grafica sul pentagramma, in tempo reale, e con la possibilità di trasferire su e da disco i pezzi. Il risultato, all'ascolto di un brano ben editato e arrangiato, è tutto considerato notevole.

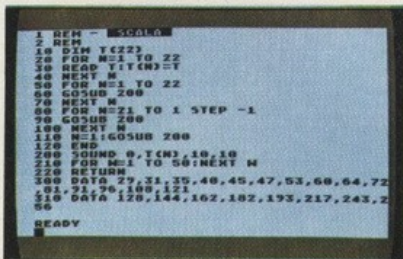
Infine, quattro istruzioni che servono soprattutto... per giocare: *PADDLE* e

Atari 800

STICK rivelano la posizione, rispettivamente, di una delle otto racchette e di uno dei quattro joystick, mentre **PTIRIG** e **STRIG** rivelano l'eventuale pressione del pulsante posto sulla racchetta o sul joystick. Come abbiamo accennato all'inizio, nulla vieta di realizzare un software che impieghi queste funzioni per applicazioni utili, non necessariamente limitate al gioco. Desideriamo ricordare, comunque, che uno dei modi più efficaci per diventare esperti programmatori è proprio quello di scrivere programmi di giochi, da quelli semplici a quelli sempre più complessi. Tanto per fare un esempio, crediamo non sia da mettere in discussione la perizia di chi ha realizzato lo *Star Raider*...

La grafica.

La grafica, per l'Atari, è senza dubbio un punto di forza. Non solo per la "potenza" di questa sezione, che peraltro è obiettivamente notevole, ma anche e forse soprattutto per il tipo di gestione, estremamente versatile. Gli statement non sono molti, ma sono piuttosto articolati.



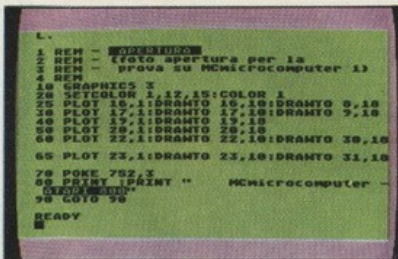
Il programma qui sopra esegue una scala musicale ascendente ed una discendente, fra i valori più gravi e più acuti consentiti.

I "modi grafici" possibili sono nove, selezionabili per mezzo dell'istruzione **GRAPHICS** seguita da un numero. Varia la definizione, cioè il numero di punti indirizzabili sullo schermo, e il numero di colori che possono essere rappresentati contemporaneamente; e varia, è ovvio, la quantità di memoria RAM occupata. Il modo 0 è quello standard, che si ha all'accensione della macchina; è un modo non grafico (l'unico tipo di grafica possibile è quella che si può ottenere utilizzando il set di simboli grafici della tastiera) a due colori (fondo, carattere) più, come per tutti gli altri un terzo colore per il bordo esterno (affronteremo fra breve il discorso sui colori). I modi 1 e 2 sono "semigrafici", ciascuno a cinque colori, e consentono di visualizzare caratteri di larghezza doppia e altezza standard l'1, e di larghezza e altezza doppie il 2. A parte ovviamente lo 0, tutti i modi dall'1 all'8 possono essere selezionati in "full screen" o in "split screen"; nel primo caso lo schermo è interamente occupato dalla grafica, mentre nello split screen viene lasciata in basso una porzione in modo non grafico, nella quale è possibile scrivere con le normali istruzioni **PRINT** (p. es. messaggi per l'operatore). Normalmente il funzionamento è nel modo split; per selezionare il full screen bisogna aggiungere "+16" nel-

lo statement **GRAPHICS**, dopo il numero del modo (se si aggiunge anche un "+32", non viene cancellata l'eventuale immagine precedente).

Il 3 è il primo dei modi che possono essere considerati realmente grafici. La definizione è di 40 punti in orizzontale per 24 o per 20 (full o split screen), e i colori possibili sono quattro. I modi 4 e 5 hanno ambedue una definizione di 80 x 40 (o 48), ma il primo è a due colori e il secondo a quattro; situazione analoga per i modi 6 e 7, da 160 x 80 (o 96) punti. Infine, il modo 8 è quello che consente la massima definizione, 320 x 160 (o 192 in full screen) punti e, per ragioni di occupazione della memoria, consente l'uso di un solo colore in due intensità.

Per il colore vi sono due istruzioni: **COLOR** e **SETCOLOR**. La prima comprende un solo parametro, che può variare da 1 al numero di colori consentiti dal modo grafico adottato: in **GRAPHICS** 7, ad esempio, si può specificare al massimo **COLOR** 4; questa istruzione stabilisce il "registro di colore" che sarà utilizzato nella prossima istruzione di plottaggio. Il contenuto dei



Il disegno sullo schermo dell'Atari nella foto di apertura è ottenuto con il programma qui sopra; il modo grafico utilizzato è il 3.

vari registri di colore viene selezionato con il **SETCOLOR**; questo comando comprende tre parametri, il primo dei quali indica il registro di colore che si vuole selezionare, il secondo il colore scelto (vi sono sedici possibilità), il terzo l'intensità del colore (15 livelli). Se si esegue **SETCOLOR** 1, 12, 7", ad esempio, le istruzioni di plottaggio eseguite dopo aver selezionato **COLOR** 1 produrranno disegni in colore verde, con intensità luminosa media. Una possibilità interessante (molto d'effetto) consiste nel fatto che se si esegue un **SETCOLOR** quando è già presente un disegno sullo schermo, il colore cambia immediatamente. È possibile, quindi, far apparire un disegno e successivamente modificarne quante volte si vuole il colore. Si può scegliere non solo il colore del tratto, ma anche quello del fondo (back-ground) e quello del bordo esterno al disegno, come si può vedere dalle foto in queste pagine. Se si "abbandona" la macchina con un disegno sullo schermo senza toccare più nulla, dopo qualche minuto il computer inizia a modificare in maniera casuale, a intervalli di pochi secondi, i vari colori, come se nel programma vi fosse un loop che modifica i vari **SETCOLOR**. Infine, con una delle opzioni del comando **X10** (si tratta di un comando di input/output generico, che

assume funzioni diverse a seconda dei parametri specificati nella linea) è possibile riempire aree delimitate da quattro punti; l'unica limitazione sta nel fatto che il bordo superiore dell'area è sempre orizzontale. Gli altri statement della sezione grafica sono i soliti **PLOT** e **DRAWTO** (con le coordinate) per tracciare un punto ed una linea, **LOCATE** e **POSITION** per spostare il cursore, **PUT** e **GET** rispettivamente per far apparire sullo schermo un segno identificato da un'espressione e per immagazzinare in una variabile il codice del carattere visualizzato. I disegni, per riassumere, si fanno soprattutto con **PLOT** e **DRAWTO**: si va con **PLOT** nel punto di inizio della linea, e con **DRAWTO** la si traccia fino alla posizione voluta.

Concettualmente il discorso è abbastanza semplice; in pratica è necessario un periodo di familiarizzazione per sfruttare l'Atari al meglio delle sue possibilità grafiche, alcune delle quali sono solo rapidamente accennate nelle istruzioni. La sezione della grafica è, in effetti, l'unica parte nella quale dobbiamo muovere qualche critica al manuale; valeva la pena dedicarle un po' più di spazio. Crediamo opportuno segnalare, a tale proposito, che dal numero di giugno la rivista americana *Creative Computing* ha iniziato una rubrica dedicata alla grafica dell'Atari; in Italia la rivista può essere reperita presso la stessa Adveico. A giudicare dal primo articolo della serie, la rubrica sembra piuttosto interessante e, tra l'altro facilmente comprensibile anche per i non esperti (a patto ovviamente di conoscere l'inglese).

Conclusioni.

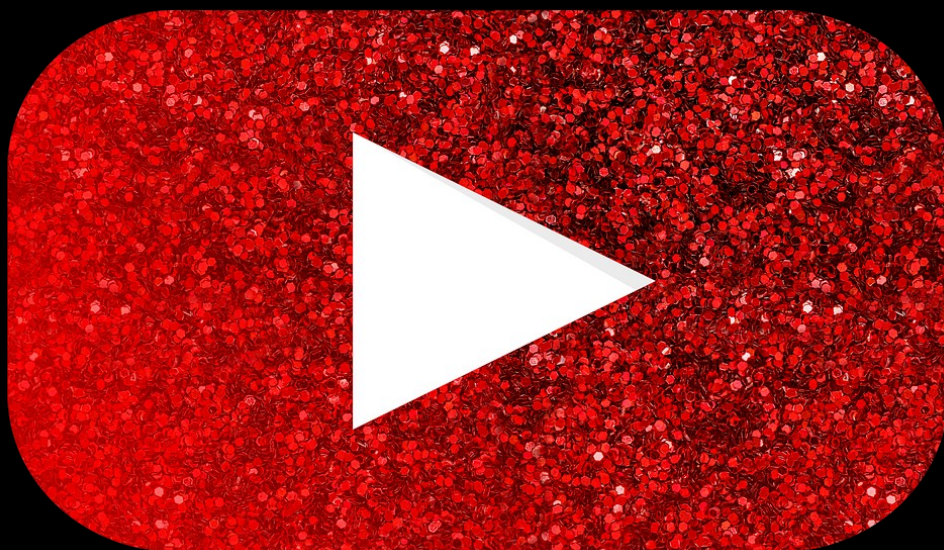
Tentiamo un breve riepilogo: è compatto, leggero, piacevole da vedersi, facile da usare; è disponibile moltissimo software, anche in cartucce ROM, in molti campi compreso (e non certo all'ultimo posto) quello dell'"home entertainment", cioè del passatempo domestico; è abbastanza potente e versatile da poter essere convenientemente impiegato per applicazioni produttive; sembra affidabile. Sotto l'aspetto del personal computer si possono muovere davvero ben poche critiche. Se invece si vuole utilizzarlo per applicazioni non domestiche, si può cominciare a dover fare i conti con qualche limitazione. Il giudizio sulla macchina, però, non può che essere positivo; l'Atari è veramente stato concepito nell'ottica del personal, del computer in tutte le case, ed è sicuramente in grado di dare ampie soddisfazioni a tutti coloro che ne apprezzano e utilizzano, nel giusto ambito, le possibilità.

Un punto da chiarire riguarda il prezzo che, ripetiamo, non è ancora stato fissato al momento di andare in stampa; i presupposti tuttavia sembrano abbastanza buoni, nel senso che sembra di poter prevedere dei costi ragionevolmente contenuti. La decisione definitiva dovrebbe essere presa entro la fine di agosto; nel prossimo numero quindi saremo di certo in grado di pubblicare informazioni più precise. **MC**

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL NUMERO

Questa volta vi propongo la puntata di Edicolanta dedicata al numero 52 di Zzap! nella quale è stato ospite il bravissimo Simon, collaboratore di Retroedicola, fonte delle scansioni che leggiamo.



DOMENICA 5 GENNAIO - ORE 21:00



SFOGLIAMO E COMMENTIAMO ASSIEME

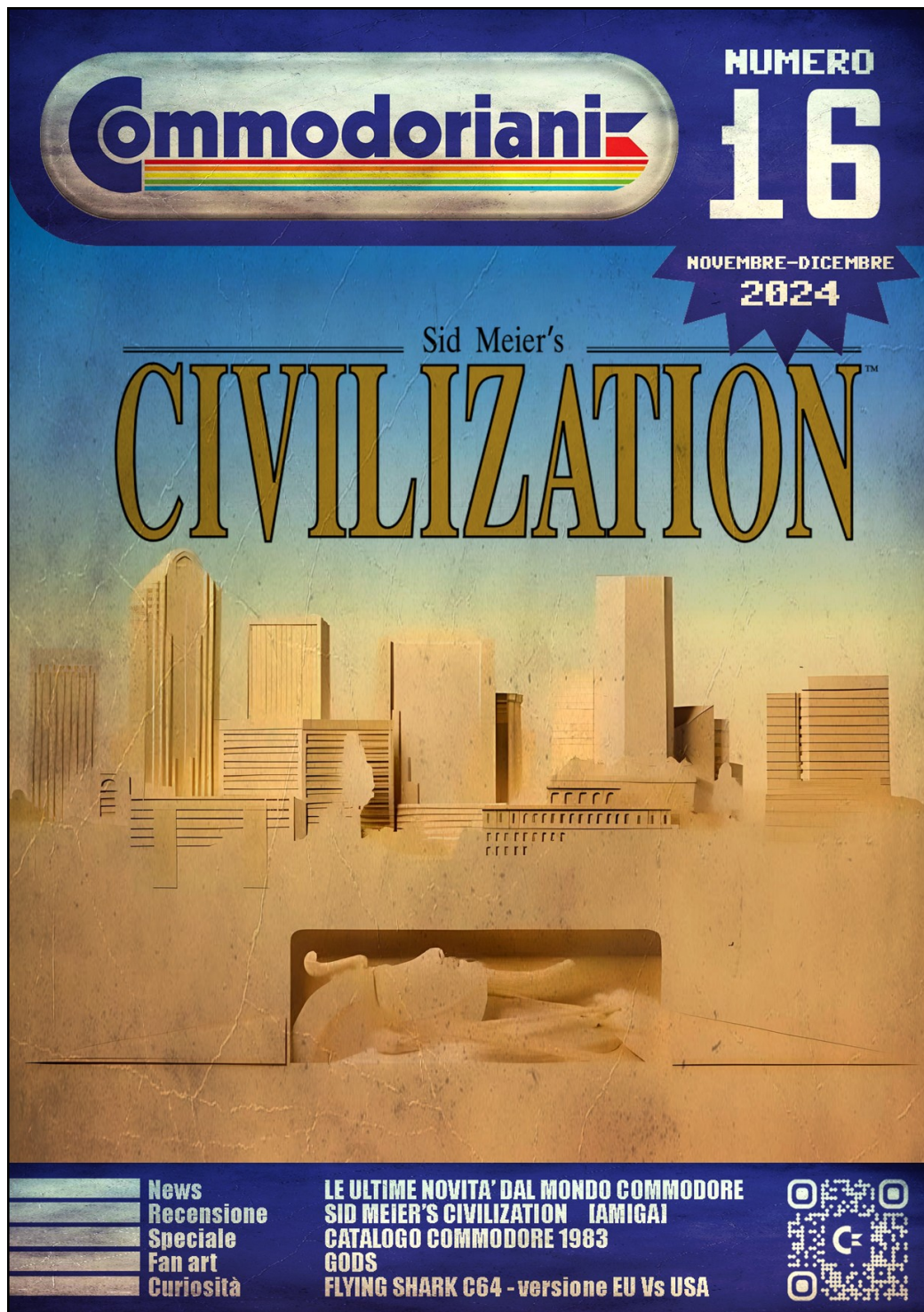


52

GENNAIO 1991

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

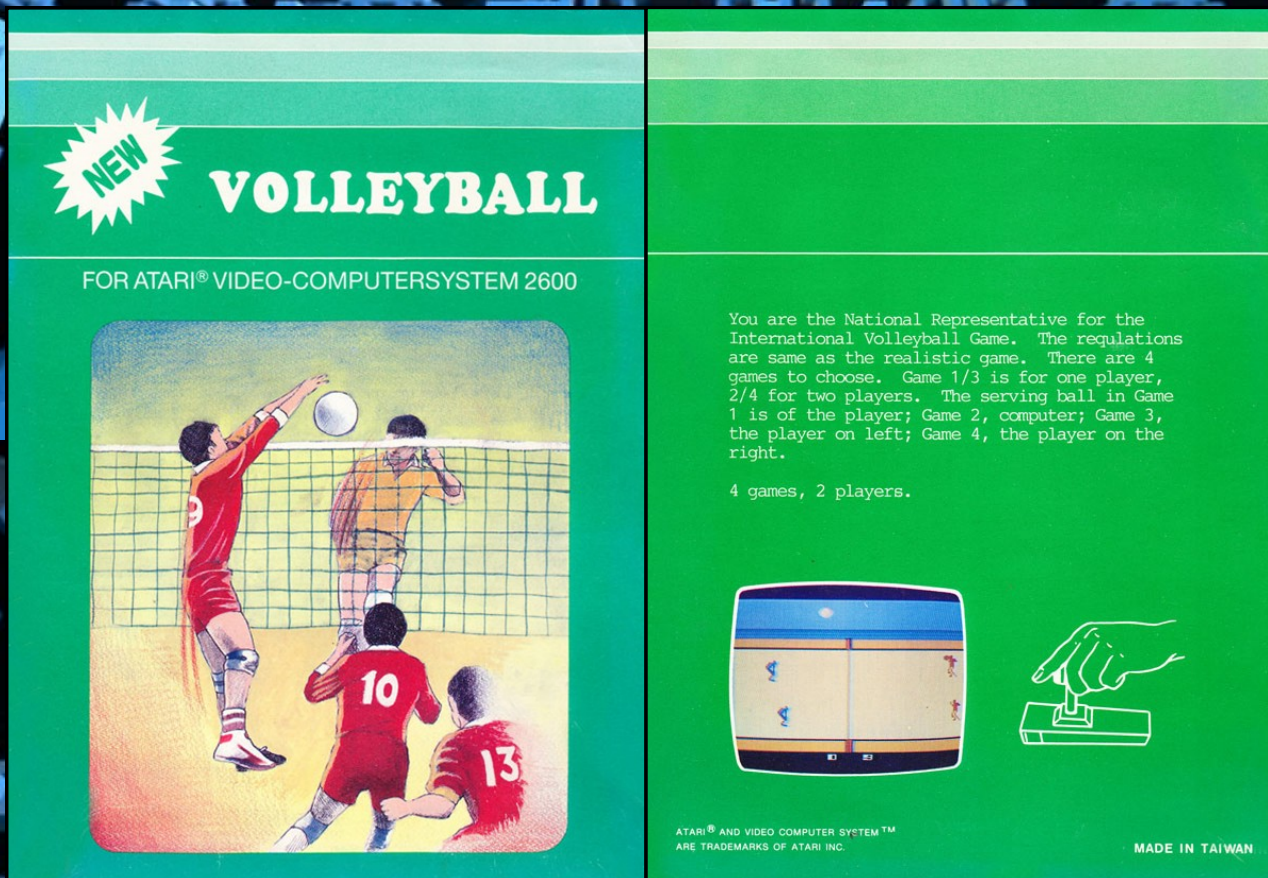
antagamers99@gmail.com

ARRETRATI 19-49

SCARICALI GRATUITAMENTE
CLICCANDO QUI SOTTO!!!

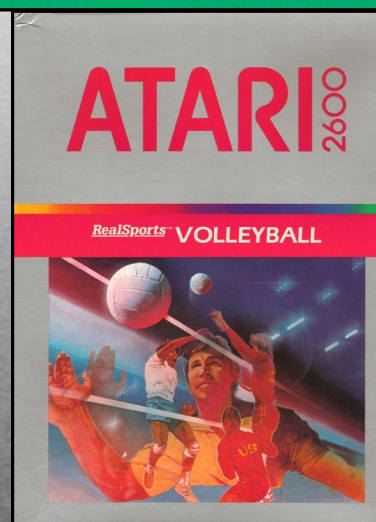


In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



Un bel gioco di pallavolo ci mostra sulla copertina il famoso colpo difensivo del "muro di lato"... utilissimo contro la "schiacciata dal braccio invisibile"! E la divina scuola di Hokuto... muta! Sul retro scopriamo che, per fortuna, dentro c'è davvero un gioco di pallavolo (per come siamo abituati dai geni di Taiwan poteva pure esserci Missile Command!), anche se dall'immagine sembra trattarsi più di un titolo di Beach Volley... ma questa non è colpa dei nostri amici di Taiwan!

Anche il gioco originale, Realsports Volleyball di mamma Atari, voleva farsi passare per una riproduzione della pallavolo "sei vs sei", per quanto poi il gioco si svolgesse su una spiaggia e le squadre fossero composte da soli due atleti.



ANTA GAMERS

N.50 GENNAIO-FEBBRAIO 2025

SPECIALE
50 VOLTE ANTAGAMERS
RETROEDICOLA
ATARI 800
DAL N.1 DI MC MICROCOMPUTER



TODAY
STARCOM: NEXUS

ALTRI MEDIA
ST: DISCOVERY - 5^a stagione
ST: LOWER DECKS - 5^a stagione

IN QUESTO NUMERO :
HAUNTED HOUSE - HYPER HOLYMPICS/SPORTS - HERO (C64)
THE CHAOS ENGINE - RESIDENT EVIL - STAR TREK: ARMADA

ANTA GAMERS



QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

**LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO
MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.**

**SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE
CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA
DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:**

WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

**se preferisci puoi fare una singola donazione
utilizzando  **PayPal** sul conto
antagamers99@gmail.com**